REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #210

Play manía

GRATIS
GUÍA COMPLETA THE DIVISION
32 páginas



¡Descúbrela en el interior!

COMPARATIVA
THE DIVISION vs DESTINY

¡YA LO HEMOS JUGADO!
MIRROR'S EDGE CATALYST
Una aventura de vértigo

REPORTAJE
Battleborn
Cuando disparar no es suficiente

ANÁLISIS
Dark Souls III
La muerte nos sienta tan bien...

AVANCE
UNCHARTED 4
¡Nunca has visto nada igual!



PlayStation VR
Así será la realidad virtual de PS4



ESPECIAL JRPG
TODO SOBRE FINAL FANTASY XV
ADEMÁS FFVII Remake • World of Final Fantasy • Dragon Quest XI
Kingdom Hearts III • Ni no Kuni II • Persona 5 • Tales of Berseria...

EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

Mirando hacia el futuro con sosiego

Después de muchos meses de rumores e incertidumbres, Sony por fin ha revelado cuáles son sus planes con respecto a PlayStation VR. Saldrá en octubre, costará 399 euros (un precio bastante ajustado, sobre todo si nos fijamos en su competencia) y llega con el apoyo de más de 230 desarrolladores y editores (entre los que están las compañías más importantes) y una base potencial de compradores que roza los 40 millones a nivel mundial. Ya hay más de 160 juegos en desarrollo y la intención es que más de 50 de esos juegos salgan durante este 2016. La apuesta por parte de Sony está hecha y sólo falta por ver cómo va a responder el público ante este importante hito. ¿Será la realidad virtual el "empujoncito" que necesitan los videojuegos para seguir avanzando y no quedarse anquilosados? Sólo el tiempo lo dirá...

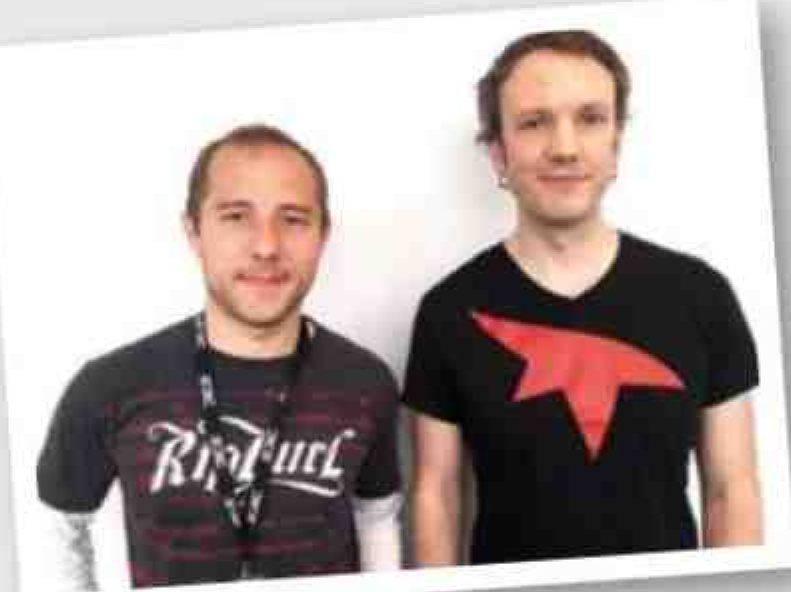
Otro paso hacia el futuro que parece inexorable es avanzar hacia las 4K. En este sentido, muchos andáis preocupados por los rumores de una hipotética "nueva" PS4 más potente y capaz de reproducir contenidos (pelis y juegos) en 4K. Sony no se ha pronunciado al respecto, pero sí, es muy probable que lo tenga en mente. Pero tranquilos, que aunque se confirmase de forma oficial, esto no quiere decir que tengamos que tirar nuestras PS4 a la basura ya mismo. Sería un movimiento progresivo y desde luego, no a corto plazo. Al fin y al cabo, ¿quién tiene hoy en día en su casa una tele Ultra HD? Más o menos los mismos que tienen una PlayStation Camera, ¿verdad? Pues eso. Miremos hacia el futuro lejano con tranquilidad y disfrutemos de un presente y de un futuro inmediato de lo más prometedor.

Y uno de los juegos que dominan nuestro presente es *Dark Souls III.* Resulta admirable que, tras cuatro"fantasías oscuras" que además han salido con un escaso lapso de tiempo entre ellas, en From Software hayan sabido culminar con tanta maestría su obra más perfecta y pulida hasta la fecha Tan admirable como el "currazo" que se ha pegado mi compañero Álvaro Alonso para terminarse el juego en pocos días y tener listo el análisis a tiempo para poder incluirlo en este número. Os cuento esto porque creo que hay gente que no es consciente del esfuerzo y de los escasos márgenes de tiempo en los que nos movemos para intentar hacer la mejor revista posible.

Pero no me quiero desviar del tema. Cuando terminemos *Dark Souls III* nos espera *Uncharted 4*. Rafa Aznar ha tenido la "fortuna" de probarlo y todo parece indicar que Naughty Dog, el estudio más en forma de todos los que trabajan para Sony, lo ha vuelto a hacer. Es el juego que más ganas tiene de trincar Sonia (tranquilos, que aunque a partir de ahora sea yo quien os dé la bienvenida a esta vuestra revista, ella sigue estando al frente). Y después de *Uncharted 4* viene *Mirror's Edge*. Y luego *Final Fantasy XV* (que ya se ha desvelado que saldrá el 30 de septiembre). ¿De verdad creéis que deben preocuparnos la VR y PS4K?

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... morir en *Dark Souls III*, apoyar a estudios españoles y causas solidarias, probar algunos juegos en primicia...



Rafa ha viajado a Estocolmo para hablar con Jeremy Miller, productor de *Mirror's Edge Catalyst* y, por supuesto, para probar el juego.



Sonia visitó a los estudios apoyados por PlayStation Talents. Aquí está con Jorge Pedraza y David García, de Pixel Cream.



Dani no se resistió a comprar algunas cosillas en el Mercadillo Solidario que PlayStation España montó en Madrid a finales de marzo en beneficio de Juegaterapia.

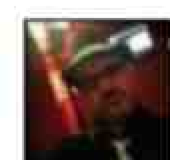
Lo que nos habéis dicho...

Exploradores espaciales



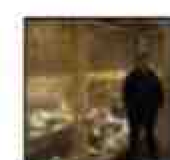
@Pasucama
Cuanto más leo sobre *No Man's Sky* en @revisplaymania más ganas tengo de pillármelo... Creo que hasta voy a reservar la edición coleccionista.

Con retraso



@NachoMoyaV
Tengo #Knack desde que salió la PS4 y no había visto hasta hoy sus geniales créditos finales @PlayStationES @revisplaymania.

Reivindicativos



Óscar González López
Me parece una gran p... que todos los *Yakuza* tengan su edición física menos el 5, para los coleccionistas de PlayStation esto es un golpe bajo.

De vuelta a PS2



Juan Manuel Campos
¿¿¿Playstation 4.5??? ¿No tenían bastante con los "remastered"? Yo me planto con PS2 y GameCube: juegos acabados y con extras sin pagar.

Virtuales



@DanielHotaku
@revisplaymania Yo pude probar PlayStation VR tres de los cuatro días de la MGW y la experiencia fue increíble.

Multimediamaníaco



@albergoku94
Mi colección de guías y trucos que antes daban con la @revisplaymania #Playmaniaco muy buenos contenidos multimedia!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #210

PlayManía

PÁGINA 32

REPORTAJE

Final Fantasy XV

Final Fantasy XV tiene una nuevo demo que puedes descargar de PS Store, pero lo más importante es que ya tiene fecha de lanzamiento. Aquí te lo contamos todo.

REPORTAJE



PÁGINA 24

» **PlayStation VR.** Te contamos cómo será la realidad virtual en PlayStation 4 y sus juegos.



PÁGINA 28

REPORTAJE

» **Uncharted 4.** Tras jugarlo, ya podemos asegurar que es el juego más espectacular del catálogo de PS4.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

PÁGINA 18

REPORTAJE

EN PORTADA

Mirror's Edge Catalyst

Faith regresa casi 8 años después de su estreno en PlayStation 3 con una propuesta similar, pero mucho más grande.

Agenda PlayStation

DEL 12 DE ABRIL AL 20 DE MAYO

La primavera llega a PS4 con un montón de títulos de relumbrón y además, para todos los gustos. Presta atención a nuestra agenda para no perderte el lanzamiento de tus juegos preferidos.

12 DE ABRIL MARTES
- Dark Souls III • PS4
- Stories: The Path of Destinies • PS4

19 DE ABRIL MARTES
- Call of Duty: Black Ops III : Eclipse • PS4
- Pang Adventures • PS4

20 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Invisible, Inc. Console Edition • PS4
- P.O.L.L.E.N. • PS4
- Ratchet & Clank • PS4

21 DE ABRIL JUEVES
- UEFA EURO 2016 • PS4

22 DE ABRIL VIERNES
- Axiom Verge • PS Vita
- Dungeons II • PS4
- LUMO • PS4/PS Vita

26 DE ABRIL MARTES
- Alienation • PS4
- Battle Worlds: Kronos • PS4
- King's Quest: Chapter III: Once Upon a Climb • PS4

29 DE ABRIL VIERNES
- Stranger of Sword City • PS Vita
- Tales from the Borderlands • PS4
- Ratchet & Clank • CINES

3 DE MAYO MARTES
- Battleborn • PS4

10 DE MAYO MARTES
- Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón • PS4

13 DE MAYO VIERNES
- Doom • PS4

17 DE MAYO MARTES
- Shadow of the Beast • PS4
- Valkyria Chronicles Remaster • PS4

20 DE MAYO VIERNES
- Homefront: The Revolution • PS4



Battleborn

Tras innovar con *Borderlands*, Gearbox le da una nueva vuelta de tuerca al género de la acción que te sorprenderá.

https://battleborn.com/es/

Reportaje en página 44



Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón

Después de probar el modo Historia, podemos afirmar que es la aventura más demoledora que hemos visto nunca...

www.playstation.com/es-es/

Reportaje en página 28



Ratchet & Clank

El dúo galáctico se estrena en PS4 el 20 de abril y 29 en la gran pantalla.

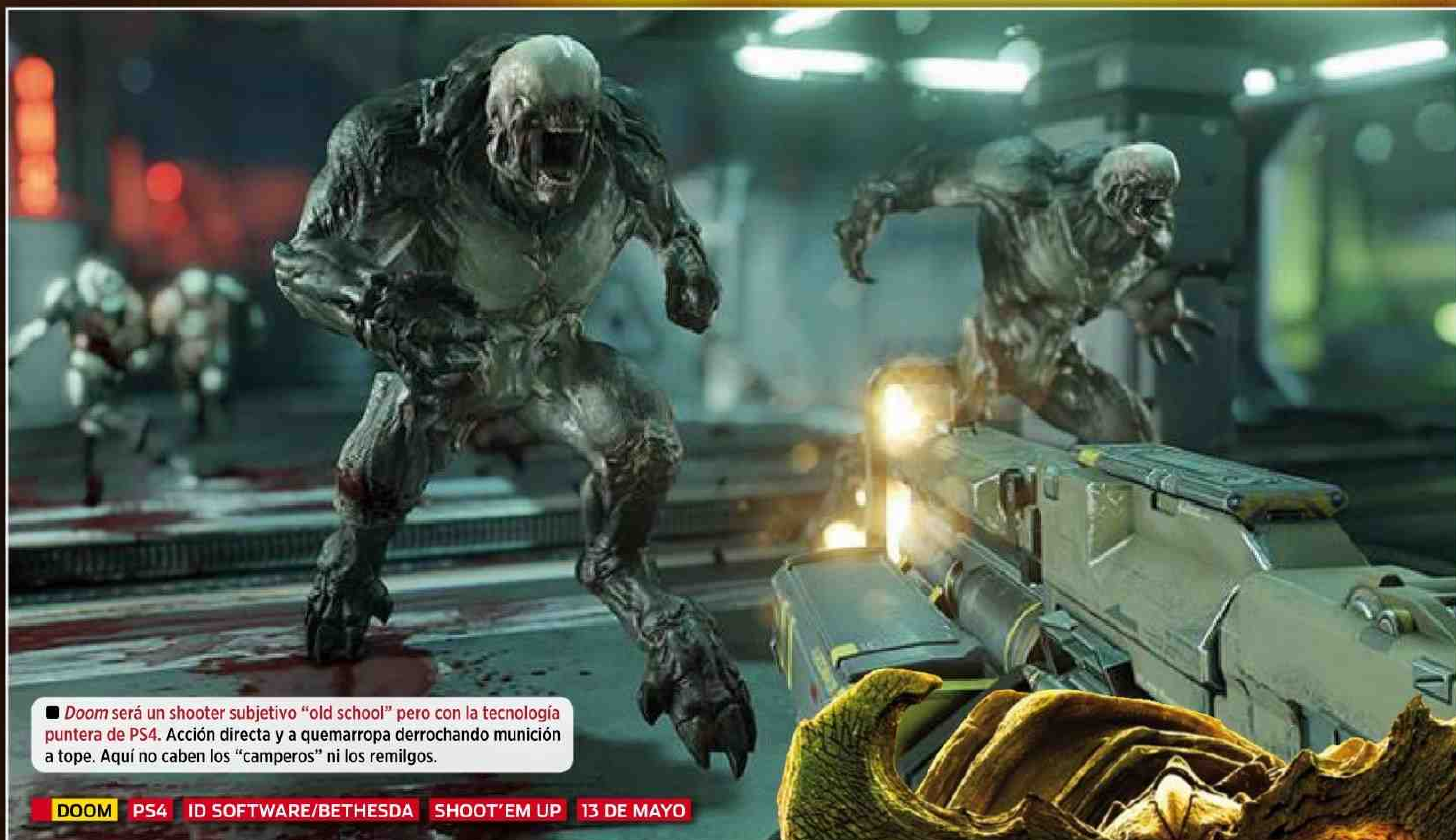
www.playstation.com/es-es/

Avance en página 92

DOOM

Si te gustan los shooters de la vieja escuela, no le pierdas la pista. Y atento a la demo abierta, del 15 al 18 de abril.

http://doom.com/es-es/



■ *Doom* será un shooter subjetivo "old school" pero con la tecnología puntera de PS4. Acción directa y a quemarropa derrochando munición a tope. Aquí no caben los "camperos" ni los remilgos.

DOOM | PS4 | ID SOFTWARE/BETHESDA | SHOOT'EM UP | 13 DE MAYO

El infierno está en el planeta rojo

DOOM RESUCITA DE LA MANO DE SUS CREADORES CON UN **SHOOTER FRENÉTICO** Y VISCERAL

Marte es conocido como el planeta rojo y eso es así por la cantidad de sangre que derramaremos en *Doom,* el regreso de este mítico shooter que resucitará en PS4 de la mano del estudio responsable del original, Id Software. Por ello, la esencia de la saga se mantendrá intacta, aunque adaptada a los tiempos que corren. En ese sentido tendremos un juego tremendamente directo, que no premiará la especulación ni el ir escondiéndose por las esquinas, sino los encontronazos viscerales y a quemarropa. En *Doom* sólo los rápidos sobreviven y además el combate cuerpo a cuerpo será clave, merced al uso de armas como la súper escopeta (devastadora a corta distancia) o la mítica motosierra que nos brindará auténticas carnicerías que por supuesto no escatimarán en hemoglobina. Y tampoco faltarán las ejecuciones, cruentos movimientos finales que nos brindarán premios como munición extra.

Planteado como un reseteo (de ahí la ausencia de numeración en el título), *Doom* tendrá tanto campaña como multijugador. En el modo Campaña contemplaremos cómo el centro de investigación de una corporación aeroespacial en Marte es atacado por demonios (muchos de ellos te sonarán si has jugado a los *Doom* clásicos). En la piel de un marine, deberemos interponernos en su camino y descender hasta el mismísimo infierno, abriéndonos paso a tiros ante hordas de revenants, mancubus, pinkys, imps o los cacodemonios.

Y este frenetismo se mantendrá en el multijugador, con refriegas muy espectaculares y rápidas, gracias a la combinación de movimientos muy ágiles y armas tremendamente destructivas. Gracias a la beta ya hemos podido constatarlo en dos modos de juego (Senderos de Guerra y Duelo a Muerte por equipos 6 vs 6), así como probar parte de su arsenal (fusil de plasma, de vórtice, lanzarrayos, super escopeta, granada de fragmentación, teleportador...) o potenciadores como transformarnos temporalmente en ciertos demonios.

Y no nos olvidamos de SnapMap, una herramienta que nos permitirá crear contenidos que luego podremos compartir con la comunidad. Si te gustan los shooters "old school", tienes una cita con *Doom* el 13 de mayo.

■ *Doom* llegará traducido y doblado al castellano, como toda superproducción que se precie de serlo.



Doom ofrecerá modo Campaña ambientado en una estación espacial marciana y un frenético multijugador Online que promete horas y horas de diversión.







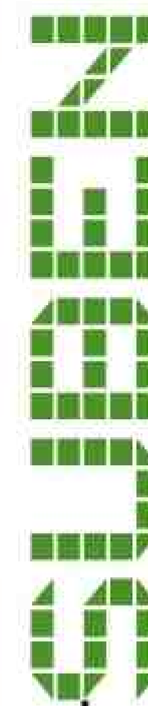


Muchos de los enemigos y las armas que veremos en este *Doom* resultarán familiares a los fans de una serie que arrancó hace 22 años.

EL TERMÓMETRO







EL INCUESTIONABLE ÉXITO DE *THE DIVISION*

La nueva propuesta de Ubisoft ha supuesto un éxito indiscutible. Es el juego que más unidades ha vendido de la compañía durante el primer día (superando a los *AC* o a los *Far Cry*) y ha logrado recaudar 330 millones en su primera semana en las tiendas.

RESIDENT EVIL CUMPLIÓ 20 AÑOS

El 22 de marzo de 1996 se abrieron por primera vez las puerta de la mansión Spencer y los juegos de terror cambiaron para siempre. ¡Feliz cumpleaños, *Resident Evil!*

YAKUZA 0 VERÁ LA LUZ EN EUROPA

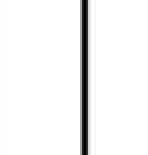
Una de las mejores noticias que nos ha dejado el mes es la confirmación de que *Yakuza 0* (el que está ambientado en los años 80) llegará aquí a principios de 2017. Eso sí, sólo en formato digital.





VERSIONES QUE NO LLEGAN A EUROPA

Todos los meses hay algún ejemplo de juegos que salen en Japón para todas las plataformas de Sony y aquí sólo llega la version más popular (la de PS4). Los últimos son el nuevo *Star Ocean* (en PS3 no llegará aquí) y otro RPG, *I am Setsuna* cuya versión para Vita tampoco llegará.



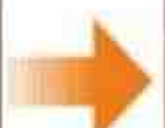
EL CIERRE DE EVOLUTION STUDIOS

Por motivos de reestructuración en la división europea de desarrollo, Sony ha cerrado Evolution Studios. Su último juego fue *DriveClub*, que por desgracia nunca terminó de dar la talla...

EL EXCESO DE CORRECCIÓN POLÍTICA

Un grupo de usuarios se quejó (a nuestro parecer, sin mucha razón) de cierta pose de un personaje femenino en *Overwatch* y Blizzard lo cambió. Y en *Uncharted 4* no habrá versión "rosquilla" de Nathan Drake al terminarlo, para no herir sensibilidades. Está bien tratar de ser correctos y de no ofender a nadie, pero creemos que nos estamos pasando un poquito... ¿Dónde ponemos los límites?









Sega ha confirmado que la versión de *Yakuza 0* para PS4 llegará a Europa en 2017.



Goro Majima tendrá que ganarse el favor de sus antiguos jefes mafiosos.



En el salón recreativo, se podrá jugar a *Hang-On, Space Harrier, OutRun* y *Fantasy Zone.*

El dúo más mafioso visitará Europa

YAKUZA 0 | PS4 | SEGA | PRINCIPIOS DE 2017

Era cuestión de tiempo, pero ya podemos estar tranquilos: Sega ha confirmado que *Yakuza 0* no sólo llegará a América, sino también a Europa, a principios de 2017. Lo hará tanto en formato físico como en formato digital, con textos en inglés y voces en japonés. Llegará la versión de PS4, pero no así la de PS3. Para ese entonces, en Japón se habrán lanzado ya las dos entregas siguientes (*Yakuza Kiwami* y *Yakuza 6*), pero viendo el ritmo que lleva esta infravalorada saga en Occidente, hasta hay que dar las gracias de que siga llegando.
El juego será una precuela ambientada en 1988, en el barrio de Kamurocho. Esta vez, Kazuma Kiryu compartirá protagonismo con un invitado de excepción, Goro Majima, que será manejable por primera vez en una entrega canónica (sólo lo había sido en el "spin-off" *Dead Souls*), por lo que veremos el ascenso de ambos dentro del Clan Tojo. Como siempre, el argumento será de película y habrá misiones y minijuegos a mansalva.

Kazuma Kiryu y Goro Majima coprotagonizarán esta precuela, ambientada en los años 80.







Pese a la dureza de la guerra, visitaremos sitios tan pintorescos como este pueblo situado a orillas del Mediterráneo. Toda la acción se desarrollará en la península italiana.

SNIPER ELITE 4 | PS4 | 505 GAMES | 2016

Un francotirador al que le encanta la historia

Mientras algunas sagas bélicas muy mediáticas parecen resistirse a volver a ambientaciones clásicas, *Sniper Elite* sigue apostando por la II Guerra Mundial. La cuarta entrega numerada de la serie del estudio Rebellion nos trasladará hasta el frente italiano, donde el francotirador Karl Fairburne deberá allanar el camino de los aliados en su avance contra el fascismo y el nazismo. Luchando junto a la resistencia local, deberemos ayudar al país a liberarse de las cadenas impuestas por Benito Mussolini.
Ambientada en 1943, la campaña será para uno o dos jugadores y, paralelamente, habrá modos multijugador, tanto cooperativos como competitivos. Como de costumbre, el desarrollo será el de un shooter en tercera persona, con un estilo pausado en el que habrá que actuar con sigilo. Visitaremos ciudades costeras, bosques, monasterios, edificaciones nazis...

La saga ya se estrenó en PS4 con su tercera entrega, pero ésta será la primera hecha expresamente para sacarle partido a PS4.



DEAD ISLAND 2 | PS4 | DEEP SILVER | SIN CONFIRMAR

Los zombies de *Dead Island* no estaban muertos

Tras prescindir de los servicios de Yager Development para el desarrollo de *Dead Island 2*, Deep Silver ha anunciado que el proyecto ha pasado a manos de Sumo Digital, el estudio responsable de títulos como *Sonic & All-Stars Racing Transformed* o *LittleBigPlanet 3*. Para calmar un poco la espera, el 31 de mayo se lanzará en PS4 una remasterización que incluirá *Dead Island* y *Dead Island Riptide*.



Se desconoce si Sumo Digital aprovechará parte del contenido que ya había planteado Yager Development.



Las máquinas son las grandes protagonistas del primer DLC de *Fallout 4*.

FALLOUT 4: AUTOMATRON | PS4 | BETHESDA | YA DISPONIBLE

Construcción de robots

Automatron, el primer contenido descargable de *Fallout 4*, está disponible desde hace unas semanas, por 10 euros como DLC independiente o bien como parte del pase de temporada. Es el primero de los tres DLC del RPG de Bethesda que llegarán durante esta primavera: los siguientes serán *Wasteland Workshop* y *Far Harbor*, en abril y mayo, respectivamente. Argumentalmente, *Automatron* ofrece una trama de unas cuatro horas en la que debemos enfrentarnos al Mecanista, un villano que ha soltado una pléyade de robots que está sembrando el caos en el Yermo. Por lo general, se trata de encargos muy rápidos, aunque podemos visitar dos mazmorras. Además, se han añadido nuevas armas, como la hoja cortante de Señor Mañoso, la hoja de Asaltrón o el rifle Tesla, que lanza descargas eléctricas que pueden extenderse a varios enemigos para causar estragos. Sin embargo, el mayor encanto del DLC está en la construcción de robots personalizados para que nos acompañen en nuestras andanzas. A base de recabar piezas, podemos crear todo tipo de máquinas y valernos de sus servicios en combate: ataques cuerpo a cuerpo, regeneración de salud, obtención de invisibilidad... El Yermo ha empezado a extender sus llanuras.



Podemos construir engendros mecánicos de lo más variopintos, a base de combinar partes.



El uso de los robots en combate se traduce en nuevas posibilidades: curación, invisibilidad...

EN POCAS PALABRAS

CON CUALQUIER PACK
PS4, CON UN MANDO EXTRA

Si aún no tenéis una PlayStation 4, éste puede ser un buen momento para hacerse con ella, pues Sony ha lanzado una promoción para que, al adquirir **cualquier pack de la consola**, sea con el juego que sea, **el comprador reciba gratis un segundo Dual Shock 4**. La oferta está disponible en todas las tiendas, aunque está limitada a 16.000 unidades.

BETA Y LANZAMIENTO
MAYO, EL MES DE *OVERWATCH*

Overwatch, el esperado shooter online de Blizzard para PS4, ya tiene fecha de salida: el **24 de mayo.** Antes de eso, **entre el 5 y el 9 de mayo, habrá una beta abierta** que servirá para comprobar el funcionamiento de los servidores y que, además, permitirá conocer de primera mano todas las características del juego, que contará con veintiún personajes con habilidades muy diferenciadas.



ADAPTACIÓN DE PC
BLACKGUARDS, EN VERANO

Meridiem Games y Daedalic Entertainment han anunciado que ***Blackguards: Definitive Edition* llegará a PS4 en verano, en formato físico.** Es un juego de estrategia y rol por turnos que ya salió en PC y en el que podremos usar un centenar de hechizos.

PENSADO PARA E-SPORTS
RALLIES CON UN TRAMO MÁS

***WRC 5 eSports Edition*, la versión definitiva del juego oficial del Mundial de Rallies ya está disponible en PS4.** Incluye doce etapas nuevas, tres coches extra, las actualizaciones y, sobre todo, un campeonato online que se desarrolla de manera paralela al calendario del Mundial real.



YA DISPONIBLE EN VITA
EL JEFE CON UN BILLÓN DE VIDA

Ya está disponible para PS Vita, en formato físico, ***Trillion: God of Destruction,*** un juego de estrategia y rol por turnos en el que debemos enfrentarnos a un durísimo demonio que cuenta con un billón de puntos de vida.

HOMENAJES A CLÁSICOS
LOCOMALITO, EN CONSOLAS

El desarrollador español Juan Antonio Becerra (Locomalito) ha llegado a un acuerdo con Abylight Studios para que sus juegos de PC, que homenajean a arcades de los 80, se lancen en consolas. Aún no se han especificado plataformas, pero **el primer juego, *Maldita Castilla*, verá la luz en el tercer trimestre de 2016.**



LLEGA DUNGEONS 2
UN LÍDER DE LO MÁS MALIGNO

***Dungeons 2*, un simulador lanzado por Realmforge y Kalypso Media en PC, llegará a PS4 el 22 de abril, en formato digital.** Combinando gestión de mazmorras y estrategia en tiempo real, deberemos restaurar el mal en un dominio, controlando a un ejército para el que podremos reclutar a orcos, trolls y otras criaturas del averno. Habrá un modo multijugador y se incluirán todos los DLC que recibió el original.

ALEX SALTA AL RING
STREET FIGHTER V SE AMPLÍA

Street Fighter V se puso a la venta con una cantidad de contenidos más que escueta, pero **Capcom ya ha empezado a ampliarlo.** La última actualización gratuita, disponible desde finales de marzo, **añade al personaje de Alex**, además de corregir fallos. También se han añadido **nuevos desafíos** y la opción de repetir encuentros online.



ÚNETE EN: WWW.LIGAPLAYSTATION.COM

COMPITE EN LA LIGA Y GANA **DINERO** PARA TUS COMPRAS

GANA PREMIOS EN PS STORE POR PARTICIPAR EN LOPS

Liga Oficial PlayStation es una competición de e-sports que ofrece jugosos premios a los mejores jugadores. Aunque ahora también vamos a recibir recompensas sólo por participar.

Como ya sabéis, Liga Oficial PlayStation es una competición que puso en marcha PlayStation España con el objetivo de que cualquier jugador de PS4, sea del nivel que sea, pueda sentir la emoción de participar en e-sports sin necesidad de ser un jugador profesional. La iniciativa tuvo un enorme éxito desde la primera convocatoria y ya se está celebrando la Temporada 5 que terminará repartiendo más de 10.000 euros en premios para los mejores jugadores de los distintos torneos. Pero PlayStation España quiere que todos los jugadores, los mejores y los menos buenos, tengamos premio, por lo que ha puesto en marcha una nueva iniciativa que premia a todos los que participen en LOPS: ¡Ahora sólo por jugar en Liga Oficial PlayStation consigues premios!

Ya no hace falta ganar para conseguir regalos. Basta con participar en cualquiera de las competiciones disponibles para acceder a jugosas recompensas. La idea es muy sencilla. Ahora, al participar en LOPS obtenemos puntos de XP que se pueden canjear por saldo para nuestro monedero de PS Store. Saldo que podemos invertir en lo que queramos: juegos, DLC, avatares, aplicaciones... Eso sí, la intención es aumentar el catálogo de regalos que podemos recibir sólo por jugar. Acceder a Liga Oficial Play-Station, participar en un torneo, jugar partidas rápidas... Todo nos hace ganar XP que podremos canjear inmediatamente o acumular para conseguir mejores premios. La cuestión es que cuanto más juguemos, más puntos XP acumularemos.

Como sabéis, acceder a la Liga Oficial PlayStation es muy fácil: sólo hace falta tener una PS4, una cuenta PSN y ser miembros de PlayStation Plus. Os podéis registrar en la web oficial (ligaplaystation.es) con vuestra cuenta PSN y empezar a disfrutar de la competición más emocionante con rivales de vuestro nivel y, además, acumular XP para descargar más juegos desde PS Store. ¿Todavía no lo has probado?



COME, JUEGA... Y DISFRUTA DE LA COMPETICIÓN

Aunque competir es necesario, disfrutar de cada partida es lo que de verdad importa. Disfrutar compitiendo es algo que va más allá de la LOP. Y es que un gamer siempre compite. Sea contra sí mismo intentando pasar al siguiente nivel o contra un amigo. Por eso PlayStation España ha llegado a un acuerdo con Domino's Pizza, que se ha convertido en el proveedor oficial de LOPS, lo nos va a permitir disfrutar de ofertas conjuntas exclusivas, torneos, descuentos... Atento a las novedades en: **www.ligaplaystation.com/dominospizza**



En la web oficial de LOPS podrás estar al tanto de todas las novedades.







PLAYSTATION PLUS Y LOPS:
UN EQUIPO GANADOR

Para acceder al juego online en PS4 es necesario ser miembro de PlayStation Plus lo que, al mismo tiempo, da acceso a Liga Oficial PlayStation y a la opción de ganar XP que podemos canjear por dinero para PS Store. Este servicio de PlayStation y la competición online forman un equipo perfecto que nos puede dar muchas alegrías, pero esta no es la única ventaja de ser miembros de PS Plus.

- ☑ **SHARE PLAY:** podrás dejar que un amigo que no tiene el juego, juegue en tu partida desde su casa. Igual que si estuviera en tu sofá y le prestaras el mando.
- ☑ **ALMACENAMIENTO ONLINE:** guarda tus partida en la nube para tener tus datos a salvo y acceder a ellos desde cualquier PS4 con tu cuenta PSN.
- ☑ **ÁREA PLAYSTATION PLUS:** para acceder y gestionar el almacenamiento online. En los juegos de PS Plus podemos ver qué amigos juegan a los juegos del mes.
- ☑ **PLAYSTATION REWARDS:** sólo por ser miembro de PS Plus, accederás a un montón de ofertas y descuentos en todo tipo de productos: combustible, entradas, viajes... Además, podrás participar en concursos exclusivos.
- ☑ **LOS JUEGOS DEL MES:** podemos descargar dos juegos al mes para PS4 sin coste adicional (24 al año). Por poner un ejemplo, uno de los juegos que más participación convoca en LOPS, *Rocket League*, se pudo descargar gratis gracias a PS Plus.

CÓMO GANAR XP EN LOPS

Acceso a la liga por primera vez	5 puntos XP
Primera Partida Rápida	10 puntos XP
Apúntate a tu primer torneo y juega una partida al mes	10 puntos XP
Juega 10 partidas en un mes	15 puntos XP
Juega 20 partidas en un mes	20 puntos XP
Juega 30 partidas en un mes	30 puntos XP

CANJEAR XP POR PREMIOS PSN

Podemos consultar nuestro saldo y canjear por premios los puntos XP obtenidos en Liga Oficial PlayStation, accediendo a la web de PlayStation Plus: **playstationplus.es**

5 € PSN	200 puntos XP
10 € PSN	375 puntos XP
20 € PSN	600 puntos XP

LOS JUEGOS DE ABRIL

DEAD STAR. Entra en PS Plus el día de su lanzamiento y es un shooter espacial con toques estratégicos que enfrenta a 20 jugadores en batallas de 10 contra 10 en las que los equipos podrán que crear distintas tácticas. Además, aporta componentes roleros, ya que podremos mejorar naves y habilidades.


Aunque parezca un mata-mata típico ofrece batallas de 10 contra 10 con un elevado componente estratégico.

ZOMBI. En esta aventura de acción y terror habrá que sobrevivir, pero de verdad. Y es que si morimos será para siempre: pasaremos a controlar a otro personaje y perderemos todo nuestro avance... A no ser que encontremos a nuestro anterior protagonista, ahora convertido en zombi, para recuperar todas nuestras cosas. Tensión asegurada.


Londres ha sido invadido por los zombis en esta aventura de acción y terror con un original planteamiento.

¿QUÉ PASA CON...?

... el lanzamiento de episodio 2 de *Hitman*?

Pues que estará disponible el 26 de abril y se desarrollará en Sapienza (Italia). El siguiente saldrá en mayo (estará ambientado en Marruecos). Y a partir de ahí, contará con actualizaciones mensuales, que incluirán tres nuevos escenarios, Tailandia, EE.UU. y Japón.

... el futuro de *DMC*?

Devil May Cry 5 podría estar en desarrollo. Una foto de los actores encargados de interpretar a Nero y Dante ha desatado este rumor que nos gustaría mucho que terminara confirmándose.



...el nuevo *God of War*?

Después de mil rumores, parece que por fin va despejándose el camino para el nuevo *God of War*. Seguramente se confirme en este E3, pero todo parece indicar que la mitología nórdica servirá como marco para esta nueva entrega.

... la saga *Oddworld*?

Tenemos buenas noticias para los fans y por partida doble. Por un lado, el remake *New & Tasty* contará con edición física (muy limitada) para PS4 y PS Vita que saldrá el 25 de abril. Y por otro, Oddworld Inhabitants han anunciado que ya están preparando *Oddworld: Soulstorm* (que podría ser *Abe's Exoddus*), previsto para la segunda mitad de 2017.

... el nuevo juego de Mercury Steam?

El estudio madrileño, responsable de los *Castlevania: Lords of Shadow*, ha registrado el nombre "Raiders of the Broken Planet". Todo apunta a que ese será el título de su próximo juego, del que se han filtrado algunas ilustraciones





SALT & SANCTUARY | PS4 | SKA STUDIOS | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Atrévete con un *Dark Souls* pero en 2D

***Salt & Sanctuary* mantiene la esencia y ciertas mecánicas de los *Dark Souls* en un desafiante desarrollo 2D que ya te espera en PS Store.**

Por si no tuviéramos suficiente con la tercera y magistral tercera entrega de *Dark Souls* (cuyo análisis podéis leer un poco más adelante), hace unas semanas llegó al Store una propuesta que recoge no pocas ideas de la famosa serie de From Software y las asienta sabiamente sobre un desarrollo en 2D. *Salt & Sanctuary* es un RPG de acción que nos pone en la piel de un marinero que ha naufragado en una misteriosa isla donde desde hace varios siglos lleva librándose una cruenta guerra. Esta evocadora trama sirve como telón de fondo para un desafiante desarrollo en 2D que combinará plataformas y combates, con una gran importancia del desarrollo de las habilidades del protagonista (el sistema de progresión está muy bien construido). Pero además de tener como referente *Dark Souls*, sus creadores también se han inspirado en los *Castlevania*. No en vano otra de sus virtudes es el laberíntico diseño de sus niveles, perfectamente conectados entre sí, por lo que iremos y regresaremos al más puro estilo "Metroidvania". Y no faltarán los jefes finales, que nos las harán pasar canutas. Para hacerles frente, habrá que estudiar bien sus rutinas y saber atacar en el momento oportuno. Podremos empuñar las armas a una o a dos manos, su peso afecta, no falta la barra de resistencia... y lo mejor es que, después de decenas de horas de juego, todavía encontraremos nuevas mecánicas que probar. Lástima que su apartado gráfico abuse de ciertos filtros de color que "empañan" la acción, pero no el notable resultado final. Si te gustan los *Dark Souls*, échale un tiento. Eso sí, no llega traducido al castellano.



El desarrollo combina sabiamente saltos y combates. Hasta que nos acostumbremos a sus mecánicas lo pasaremos mal...



Desarrollar las habilidades de nuestro personaje es vital para avanzar. El sistema de progresión está muy bien construido.

Otras fantasías oscuras y desafiantes

Salt & Sanctuary se inspira (a veces a niveles escandalosos) en la serie *Dark Souls*, pero no es la única fantasía oscura a la que hemos tenido el placer de enfrentarnos últimamente. Aquí van otros representantes de una propuesta que, sin ser para todos los públicos, está sorprendentemente en alza.



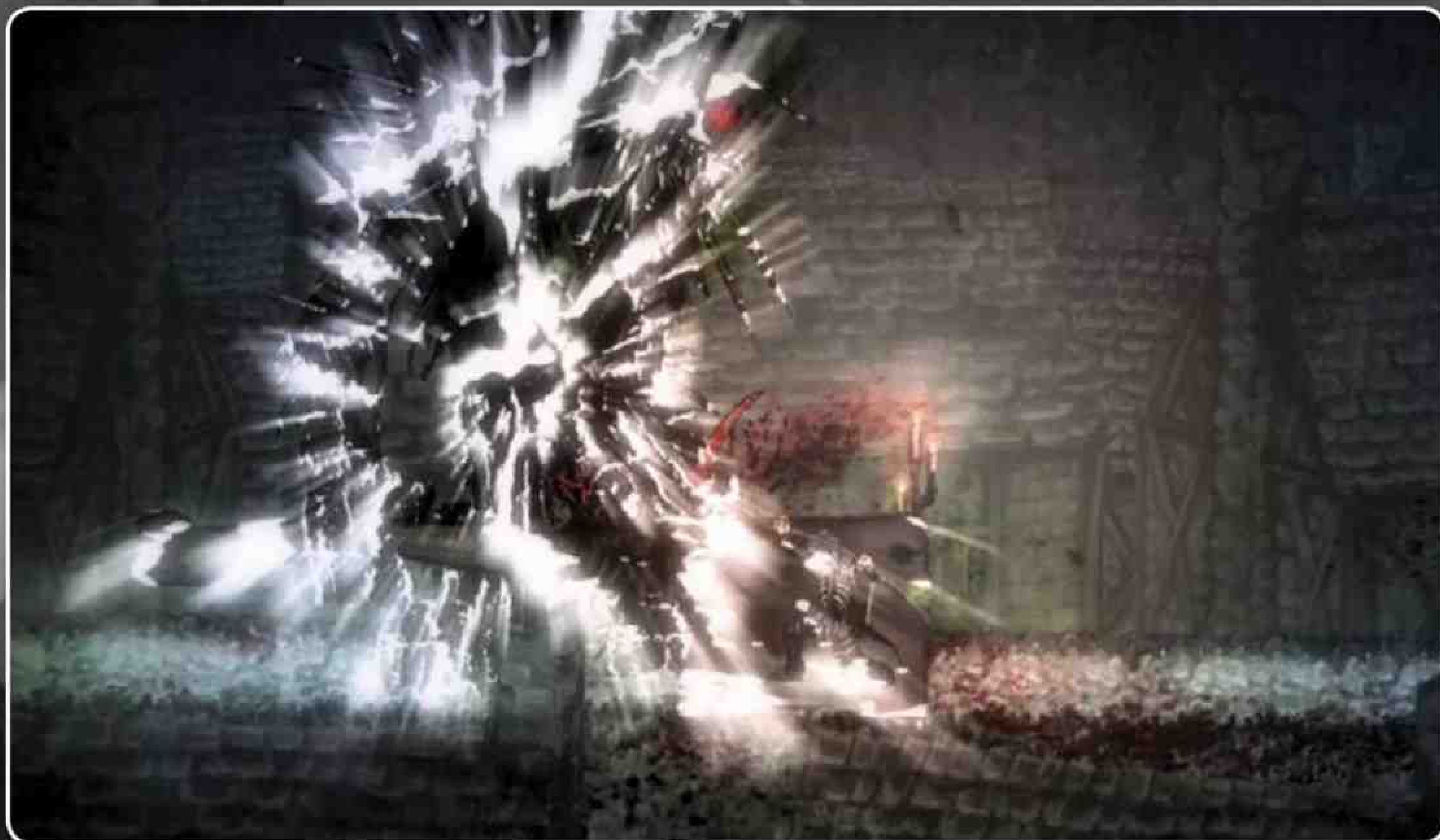
Dark Souls III es la culminación de una idea. El *DS* más pulido y perfecto de la saga.



Bloodborne es un "hermanastro" de los *DS* y uno de los mejores juegos de 2015.


■ *Salt & Sanctuary* es un RPG de acción en 2D con laberínticos escenarios interconectados entre sí al estilo "Metroidvania".


■ *Salt & Sanctuary* se inspira en *DS*. Aquí la sal funciona como las almas y los santuarios como las hogueras. De ahí su nombre.




■ Su apartado gráfico es muy "artístico" y tiene personalidad, aunque abusa de extraños filtros que a veces empañan la acción (no afecta a la jugabilidad).

Tomando como referentes *Dark Souls* y el estilo "Metroidvania". *Salt & Sanctuary* es uno de los descargables más interesantes en lo que va de año.


■ Como en los *Dark Souls*, los jefes finales nos harán pasar momentos muy complicados. Habrá que estudiar bien sus patrones de ataque o si no...


■ *Lords of the Fallen* fue un digno clon de los *Dark Souls*. Esperamos secuela en 2017.


■ *Titan Souls* no sólo bebe de *DS*. *Shadow of the Colossus* es otro de sus referentes.


■ *Death's Gambit* será otro descargable con ínfulas de *DS* y desarrollo 2D, pero "pixelado".

Daniel Acal
@daniacal

¿Nuevo modelo de PS4 a la vista?

En el momento de escribir estas líneas, los poseedores de PS4 andamos algo revolucionados debido a insistentes rumores que afirman que Sony está pensando en sacar un nuevo modelo de PS4. Y no me refiero al "típico" modelo Slim, más pequeño, ligero y con cambios de poca entidad más allá del diseño y del tamaño. Me refiero a un modelo de PS4 más potente que el actual y con mejoras tan importantes como poder reproducir tanto juegos como películas en 4K. De ahí el nombre con el que se le ha "bautizado" de manera aún extraoficial, aunque también se la conoce como "PS4.5" porque supuestamente estaría a caballo entre esta generación y la "next gen" (qué pereza me da volver a usar esta expresión, y cada vez queda menos para que cobre vigencia).

El caso es que desde las entrañas de esa caja de Pandora que son los foros de NeoGAF, un usuario ha dado forma a estos rumores aportando no pocos detalles sobre esta presunta "PS4K". Según este usuario, este nuevo modelo sería más rápido y bastante más potente. Además de reproducir contenidos en 4K, estaría mejor preparada para PlayStation VR y le sacaría un mayor rendimiento que el modelo "normal" a juegos como *EVE Valkyrie* o *Robinson: The Journey*. Estos son dos de los títulos que cita este usuario de NeoGAF como primeros lanzamientos de esta "nueva" PS4, junto a otros que llegarían ya en 4K como *Gran Turismo Sport, Deep Down* (quizás esto explique el silencio que rodea a este otrora prometedor juego de Capcom) y *God of War IV* (que dicen que podría ambientarse en la mitología nórdica). Desde luego, este último sería una buena carta de presentación para la "nueva" máquina, aunque yo me niego a creer que todos estos juegos no vayan a salir en las PS4 "actuales".

A SONY LE INTERESA IR INTRODUCIENDO LOS 4K Y LA VR, PERO MÁS AÚN LE INTERESA RENTABILIZAR SU PARQUE DE CONSOLAS.

Entiendo la incertidumbre que este rumor pueda generar en el actual poseedor de una PS4 que se ha gastado en ella 400 eurazos (y que esa incertidumbre pueda derivar en cabreo), pero podéis estar tranquilos porque, aunque fuese cierto lo de "PS4K", Sony no va a abandonar de un plumazo PS4. Y la razón es muy sencilla: teniendo ya instalado un parque de consolas que suma casi 40 millones a nivel mundial, ¿de verdad pensáis que va a renunciar de repente a todos esos compradores? Yo creo que no. Desde luego, mientras no se descuiden los estándares de calidad mínimos que todos damos por buenos hoy en día (es decir, los de PS4), y no lo van a hacer por la razón que acabo de exponer, yo no vería como una amenaza la introducción progresiva de esta supuesta "PS4K". Además, es un movimiento lógico. Al fin y al cabo, tienen que empezar a intentar vendernos las teles en Ultra HD y los Blu-ray "optimized for 4K Ultra HD TV", ¿verdad?

¿Que acabaremos picando todos con las 4K? Pues sí, como hicimos con el DVD en PS2 (que, recordemos, en su día fue el reproductor más barato y contribuyó decisivamente a popularizar este formato) o al igual que tuvimos que comprarnos una tele HD para disfrutar de PS3 como se merecía. Pero eso no va a ser ahora, ni mañana. Aún nos quedan unos años de disfrutar de PS4 y de gozar con ella de barbaridades técnicas como el inminente *Uncharted 4*. Y el que quiera y pueda, que se compre este supuesto nuevo modelo que, además, sería compatible con los juegos actuales, aunque no aprovecharían toda la potencia de la nueva versión de la consola. Y al parecer, Sony tampoco tendría intención de liarse a hacer "remasterizaciones" para alcanzar las 4K con ellos. Eso sí, dejarían libertad a los desarrolladores para que lanzasen actualizaciones que adaptasen sus juegos al rendimiento superior de esta hipotética "PS4K" si lo consideran oportuno.

Más difícil de creer me resulta lo de que sea capaz de sacarle más partido a PlayStation VR que el modelo actual. Precisamente una de las ventajas que tiene Sony con respecto a sus competidores en la VR, aparte del precio, es su enorme parque de consolas ya establecido en el que puede apoyarse desde el principio. Si sacan un producto que cuesta lo mismo que la consola que ya posees (60 € más si no tienes la PlayStation Camera que, por cierto, ¿quién la tiene?) y luego te obligan a comprar otro modelo de consola superior para que funcione perfectamente... Sony perdería gran parte de su ventaja. Insisto, yo no lo veo. PlayStation VR debe funcionar a pleno rendimiento en las PS4 "actuales". Pero estoy hablando de supuestos. En unos meses despejaremos las incógnitas.

SUPER PS4™

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



La fragilidad de las cifras

Para alguien que ha estudiado gestión y administración, reconozco que me fío muy poco, por no decir nada, de los números (son fácilmente manipulables) y las conclusiones que de ellos pueden extraerse. Esto último, a menudo, es la excusa para lanzar a los cuatro vientos un titular rimbombante. Pero ojo, que no estoy diciendo que toda cifra deba ser objeto de duda. Hay organismos de control, como GFK, que certifican de forma exacta y matemática las copias en formato físico que se venden de cada juego en nuestro país. Un sistema que tiene su "homólogo" en otros países, como el NPD americano o Media Create en Japón. Todos elaboran unos datos rigurosos, sí, pero que resultan incompletos, vagos e insuficientes si queremos tener una visión global del mercado del videojuego.

El problema para lograr una visión completa reside en la "opacidad" con la que PSN, Xbox Live y otras plataformas digitales manejan sus datos de ventas. Da igual cuantas veces preguntes por datos específicos, por títulos concretos... lo que un título vende en formato digital es un completo misterio. En el mejor de los casos, se desvela en una nota de prensa (como el millón de *Resident Evil Remake* que se vendió, aunque sin especificar el reparto por plataformas) o como parte de un dato global de una tienda digital o su posición en el ránking de los más vendidos. Quizá no se facilitan datos más precisos porque, puede ser, las cifras de ventas digitales en consola siguen siendo más bajas de lo que realmente creemos o quieren que creamos. Siempre pongo el mismo ejemplo, pero un exclusivo como *Bloodborne*, en su primer mes de vida apenas vendió en toda la península 3.000 copias en formato digital, frente a las más de 16.000 del formato físico. El dato lo aireó el jefe de producto en una red social.

DA IGUAL CUANTAS VECES PREGUNTES: LO QUE UN TÍTULO VENDE EN FORMATO DIGITAL ES UN MISTERIO

Todo esto viene a colación de una noticia que leí hace poco en un medio americano que, de forma resumida, venía a decir que en CampoSanto, los creadores de *Firewatch*, estaban dando saltos de alegría con las más de 500.000 copias que habían vendido de su juego, con las que incluso habían superado, en el mismo período de tiempo, *a Far Cry Primal*. Leído así, en frío, ya me descolocó y me hizo dudar. ¿De verdad que ha vendido más *Firewatch* que el nuevo *Far Cry*? No digo que ambos juegos no sean especiales en sus respectivos campos y que tengan su público, solo que dicho así, me chocó. Un análisis posterior, me dio la razón. Solo estaban tomando los datos digitales... y puede que, además, unos bastante sesgados.

Hasta la fecha, y a nivel mundial, entre todas las plataformas *Far Cry Primal* lleva vendidos más de 2.200.000 de copias en formato físico. Desconozco cuántas lleva en Steam, PSN y Live, pero imagino que la cifra será inferior. Puede que incluso, las 500.000 copias de las que habla CampoSanto, sean una suma de todas las que ha colocado en las distintas plataformas digitales (datos a los que ellos probablemente tendrán acceso, como desarrolladores), pero puede que los datos de *Far Cry Primal* sean desde una estimación (a lo mejor tienen los datos de Steam, pero no del resto) o incluso una extrapolación, en base a que tenga acceso a los datos de alguna plataforma. Vamos, que en cierto modo, dudo que puedan conocer el dato exacto de cuántas copias digitales ha vendido un producto que no es el suyo.

Aún con todo, el pomposo e inexacto titular ya está publicado. Y lo que es peor, tampoco hay un análisis del medio responsable, que muerde el anzuelo y tan siquiera es capaz de poner sobre la mesa algo tan sencillo como que, quizá, las bajas ventas digitales de *FCP* puedan deberse a que la gente, si no percibe un ahorro real, sigue prefiriendo el formato físico, bien por amor a la saga o al formato, bien porque siempre podrá venderlo para recuperar parte de su inversión. A lo mejor, las ventas de *Firewatch* se hubieran repartido de forma distinta si también hubiera tenido versión física, sin olvidar que en digital cuesta entre dos y tres veces menos que *FCP*. Pero solo hubiera bastado añadir que la versión física de *FCP* lleva vendidas más de 2 millones de copias, para que la noticia hubiera estado más "acorde" a la realidad. Porque, al final, el éxito y el fracaso de cada juego es más relativo de lo que ese medio ha presentado.



2.000.000 COPIAS VENDIDAS

500.000 COPIAS VENDIDAS

10.000 COPIAS VENDIDAS



■ Ratchet y Clank se estrenan en el cine con una película que nos narrará el inicio de su larga amistad.



Ratchet & Clank

VIDEO

¡AHORA, TAMBIÉN ESTRELLAS EN EL CINE!

Tras vender 27 de millones de copias en todo el mundo, la saga *Ratchet & Clank* salta a la gran pantalla con una película que se estrena el 29 de abril, con toda la acción y el humor de los videojuegos.

Abril va a ser el mes estrella para Ratchet y Clank, el dúo galáctico ideado por Insomniac Games, que, este mes, nos visitará por partida doble. El día 20 se pone a la venta su primer juego para PS4 y el 29 se estrena en los cines la película en la que se basa el videojuego, que, a su vez, es una especie de "remake" del título original, lanzado en 2002 en PS2.
La película ha sido coproducida por PlayStation, Rainmaker Entertainment y Blockade Entertainment y nos narrará el origen de la amistad entre Ratchet, el impulsivo lombax, y el pequeño robot centinela Clank y cómo este peculiar dúo llega a convertirse en el gran salvador de la galaxia.
La trama nos cuenta cómo Ratchet, que se ha criado solo en el planeta Veldin, sueña con formar parte de los Galactic Rangers, liderados por el carismático Capitán Qwark, y dejar, así, su aburrida vida de mecánico. Por suerte, Qwark busca nuevos miembros para su equipo y Ratchet decide probar suerte... Mientras, el malvado presidente Drek decide destruir el planeta Tenemule con su nueva arma, el Desplanetizador. Drek, con ayuda del terrible Dr. Nefarious, pretende someter la galaxia Solana, a no ser que los Rangers se lo impidan. Ratchet se une al equipo de Qwark y, junto a Cora, Brax y el pequeño (y defectuoso) Clank, luchará contra Drek y sus secuaces. Por supuesto, la película, dirigida por Kevin Munroe y Jericca Cleland, mantendrá las señas de identidad de los videojuegos, gracias a la implicación de Insomniac en todas las facetas del desarrollo, incluido el guión, en el que ha trabajado TJ Fixman, autor de la historia de varios juegos de la saga. Esto nos garantiza mucha acción, mucho humor y la aparición de armas tan estrambóticas como el ovejeitor, que convierte en oveja a sus víctimas. En España, oiremos las voces de los actores que doblan el juego, aunque, en su versión original, el filme cuenta con actores de Hollywood, como Paul Giamatti, Sylvester Stallone, John Goodman o Rosario Dawson.
Recordad: el 29 de abril podremos descubrir, trece años después, cómo Ratchet encontró a Clank y se convirtió en el héroe que conocemos.

LOS PERSONAJES

Gracias a la película, conoceremos los orígenes de personajes de sobra conocidos por los fans de la saga, pero también nos presentará a nuevos amigos y enemigos. Juntos, nos sumergirán en una trama llena de acción, humor y aventura, que ahonda en el heroísmo, la amistad y en la importancia de conocerse a uno mismo. Aquí, tenéis a algunas de las principales estrellas de este estreno de la franquicia en los cines.



RATCHET. Siendo un niño, su nave se estrelló en Veldin. Se ha criado solo y trabaja de mecánico.



CLANK. Es un robot de guerra defectuoso que, pese a contener infinidad de datos, es inocente como un niño.



DREK. Un ambicioso hombre de negocios, frío y meticuloso, que tiene un terrorífico plan...



QWARK. Cómo llegó a convertirse en héroe es un misterio. Es tan egocéntrico como tontorrón.

CORA. Fuerte e inteligente, ha querido ser Ranger desde siempre. Se hará amiga de Ratchet... o no.



Ratchet, Clank y sus amigos Rangers deben detener al malvado Drek, que quiere dominar la galaxia.



Ratchet reparará a Clank, que se convertirá en su inseparable compañero de aventuras.

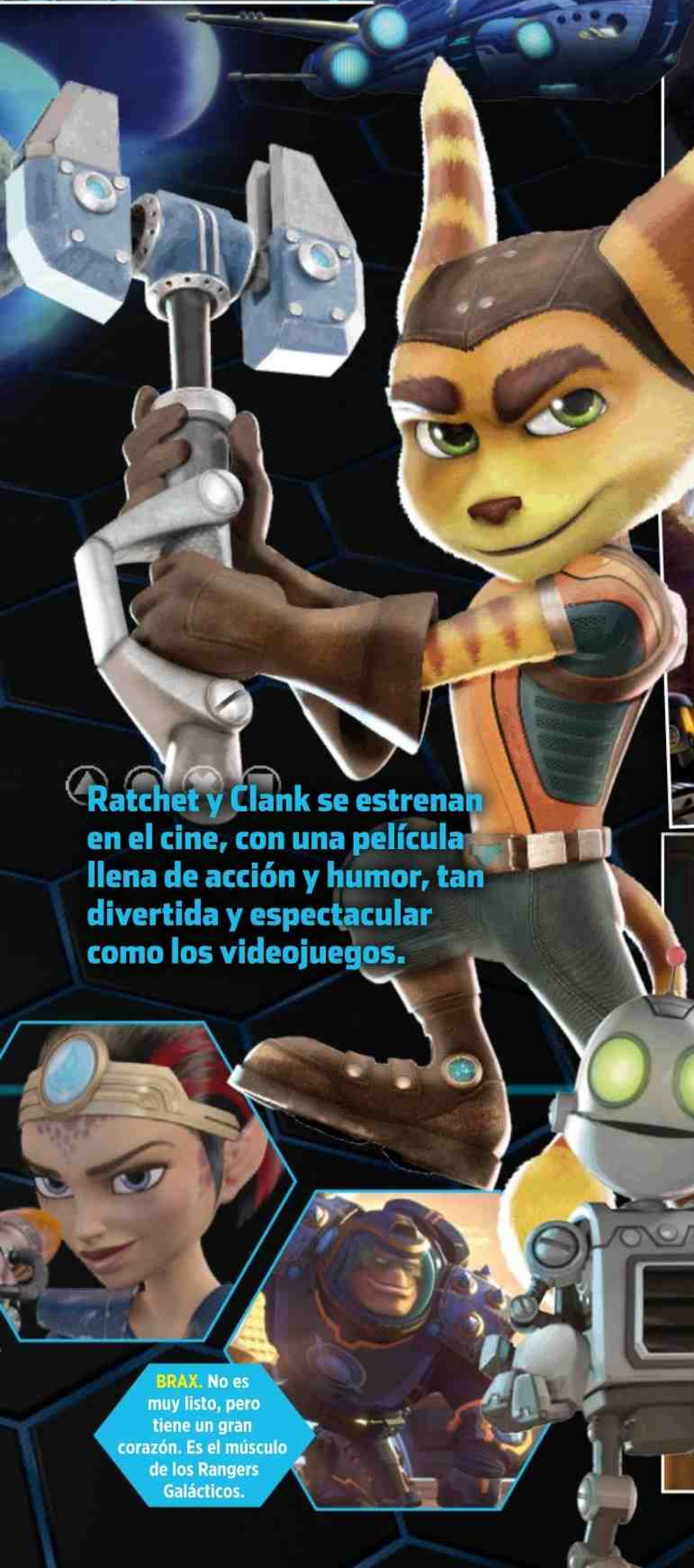








Clank acumula enormes conocimientos, pero su curiosidad le meterá en líos.



Ratchet y Clank se estrenan en el cine, con una película llena de acción y humor, tan divertida y espectacular como los videojuegos.



¡OJO AL DATO!

- El primer *Ratchet & Clank* se lanzó **en 2002.**
- Sus creadores, **Insomniac Games**, también son los "padres" de *Spyro The Dragon.*
- Es la **quinta franquicia** más conocida de PS y la primera infantil más querida.
- Acumula más de **1.350 millones de dólares** de beneficios.
- Ha vendido más de **27 millones de copias** en todo el mundo.
- Se han hecho piezas de **merchandising,** como cómics, disfraces, artículos de fiesta, juguetes y figuras de colección.
- La película ha estado **cuatro años en producción**.
- Voces originales en Estados Unidos: **Paul Giamatti, Sylvester Stallone, John Goodman y Rosario Dawson**.
- El videojuego incluye 20 minutos de cinemáticas basadas en la película.
- La película tiene dos directores: **Kevin Munroe** fue uno de los guionistas de "Las Tortugas Ninja" de 2007 y **Jericca Cleland** ha trabajado en clásicos de Pixar como "Buscando a Nemo" y "Toy Story 2".









BRAX. No es muy listo, pero tiene un gran corazón. Es el músculo de los Rangers Galácticos.



Ratchet admira al engreído Capitán Qwark. Poco sospecha que su héroe no es más que fachada.



FE EN EL PARKOUR

MIRROR'S EDGE™ CATALYST

El recuerdo de Faith se tatuó en la piel de quienes se atrevieron a desafiar al sistema a su lado, allá por el año 2008. Tras mucho tiempo recluida, la corredora saltimbanqui volverá a esprintar por las alturas de una ciudad a la que sacará de su letargo con su reivindicación de la libertad. La fe mueve montañas.



DICE se ha tomado con calma el regreso de una de sus sagas más queridas. El desarrollo ha durado más de tres años.





Faith renacerá en PS4 con una nueva historia, pero el misterioso tatuaje de su ojo seguirá grabado a fuego.



El vértigo estará a la orden del día en este reseteo. Correr por los tejados supondrá una descarga de adrenalina.

PS4 | **DICE (ELECTRONIC ARTS)** | **AVENTURA / PLATAFORMAS** | **26 DE MAYO**

Usain Bolt, Haile Gebrselassie, Forrest Gump, el Correcaminos, el Coyote, Sonic... No son pocos los personajes que se han hecho famosos por su capacidad para correr como el viento y, ahora que el "running" está tan de moda, regresa una de sus mejores competidoras, Faith Connors, quien, tras tomarse un período sabático de siete años y medio, vuelve con las pilas cargadas, los pulmones aireados y el corazón deseoso de bombear sangre roja en las pistas urbanas de PlayStation 4.

El estudio sueco DICE, conocido por su gran trabajo con la saga *Battlefield* o por crear el motor Frostbite que usan todos los estudios de Electronic Arts, sorprendió en 2008 con *Mirror's Edge*, un juego con una personalidad que se salía de la escala, merced a su parkour subjetivo, la limpieza nuclear de sus gráficos o el carisma de su protagonista. Aunque sus ventas no fueron muy espectaculares (1,14 millones en su versión para PS3), no tardó en recibir la etiqueta de juego de culto. Desde entonces, al estudio sueco lo han martilleado con la cantinela de cuándo habría una nueva entrega y ese momento ha llegado. Hace poco estuvimos en las oficinas del estudio en Estocolmo y pudimos jugar a *Mirror's Edge Catalyst*, cuyas primeras horas nos han convencido de que va a ser uno de los imprescindibles de PS4 en este 2016 y lo mejor es que ya está a la vuelta de la curva: sale el 26 de mayo.

Planteada como un reseteo, la historia no tendrá relación directa con la del primer juego. Podría considerarse una precuela, en la medida en que indaga en los orígenes de Faith, pero su trasfondo personal se ha rehecho desde cero y la ambientación se ha trasladado a Glass, una ciudad gobernada por el Conglomerado, un conjunto de empresas que tiene a la población alienada. Tras salir de la cárcel, la protagonista, como miembro de los runners (una organización al margen de la ley), acabará por enfrentarse a él y convertirse en la catalizadora del cambio, casi como Pablo Iglesias. En dicho embolado, también tomará parte Noviembre Negro, un movimiento de resistencia a la

UN RESETEO CATALIZADOR

Pese a ser una saga con tan sólo una entrega previa, DICE ha optado por hacer un reseteo, para plantear los orígenes de su carismática protagonista, Faith. El argumento tendrá un peso mucho mayor que en el original, algo fácilmente observable en el hecho de que las escenas de "cómic" de antaño se han sustituido por espectaculares secuencias de vídeo. Al principio, Faith será una runner despreocupada, pero pronto se verá obligada a madurar, hasta catalizar toda una revolución.



El juego dará comienzo en una cárcel, de donde Faith saldrá tras cumplir condena. Lo hará con la condicional, con un chip de localización y con la obligación expresa de encontrar un trabajo de bien antes de dos semanas...



El traumático pasado de Faith se dejará notar en forma de recurrentes flashbacks. Sus padres eran activistas, pero fueron asesinados cuando ella tenía siete años, en una protesta pacífica que acabó en graves disturbios.



Faith Connors se las verá con el Conglomerado, un despiadado ente empresarial que es el responsable de la muerte de sus progenitores.





El argumento estará muy trabajado, con tres facciones en liza: el Conglomerado, los runners y Noviembre Negro.





Kruger, el villano, será un hombre cruel, pero a la vez, sentirá una gran culpabilidad por la muerte de un ser querid

EL MOVIMIENTO FLUYE

EL PLATAFORMEO EN PRIMERA PERSONA es la seña de identidad de *Mirror's Edge*, una saga singular que no se parece a ninguna otra. La primera entrega marcó un antes y un después en el género de las plataformas, hasta el punto de convertirse en un título de culto, pero ninguna otra saga ha continuado su particular legado subjetivo (si acaso, *Dying Light*, un shooter que copió su sistema de parkour). Por suerte, casi ocho años después de inventar su propio concepto, DICE volverá a deleitarnos.

EL CONTROL seguirá las líneas maestras de la primera entrega, pero las llevará a otro nivel, gracias al desarrollo en un mundo abierto y a la adición de más habilidades. Precisamente, esas técnicas estarán asociadas a un sistema de mejoras del movimiento, el combate y el equipamiento. Con los puntos de experiencia que obtengamos, podremos adquirir nuevas destrezas, como hacer giros de 90 y 180 grados sobre la marcha, dar volteretas para salvar una caída, encoger las piernas para superar obstáculos sin perder velocidad... Se podrá hacer de todo.



El parkour contará con una especie de modo turbo, de forma que, si encadenamos acciones sin frenar ni tropezar, correremos más rápido y seremos inmunes a los disparos.



El gancho, la gran novedad jugable, conferirá una nueva dimensión a la manera de moverse por el entorno. Con él, podremos agarrarnos a ciertas cámaras y salvar "abismos".



El combate estará muy bien integrado con el parkour, y podremos "atizar" desde el aire, en carrera... Habrá un botón para golpes fuertes, otro para rápidos y uno para esquivar.



El guante disruptor servirá para hackear diversos sistemas de seguridad y para destruir la inteligencia artificial de ciertos dispositivos. Todo será poco para moverse por la ciudad.



■ La fluidez al desplazarse será máxima y más cuando hayamos desbloqueado todo el repertorio de movimientos.



■ El tatuaje que llevará Faith en el brazo derecho guardará alguna relación con su madre. ¿En qué momento se lo hará?

» autoridad. Con ese caldo de cultivo, nos toparemos con numerosos personajes secundarios que contribuirán a consolidar una narrativa consistente. Entre ellos, estarán Noah Kekai (mentor de Faith, a quien crió tras quedarse huérfana), Gabriel Kruger (el implacable líder de una empresa de seguridad), Birdman (un runner retirado del primer plano de la acción), Dogen (un contrabandista enamorado de sí mismo) o Rebecca Thane (lideresa de Noviembre Negro).

El parkour será la piedra angular de la aventura y sus mecanismos están tan bien encajados como los de un mueble sueco, incluso mejor que los del original, lo cual ya es mucho decir. Esta vez, DICE ha planteado un desarrollo de mundo abierto, de modo que la ciudad de Glass tendrá un tamaño más que generoso y ofrecerá decenas de elementos arquitectónicos para que demos rienda suelta a nuestra visión espacial. Con un sistema intuitivo a la par que profundo, podremos correr y saltar de aquí para allá con una fluidez que ya quisieran para sí muchos juegos. A grandes rasgos, con L2, podremos realizar acciones "hacia abajo" (deslizarnos por el suelo, tirarnos, rodar), mientras que, con L1, haremos acciones "hacia arriba" (saltar, trepar). Ejecutando diversas combinaciones, podremos correr por las paredes, rebotar, colgarnos de tirolinas, avanzar por cornisas, dar volteretas... Siempre habrá que estar muy al tanto del entorno, pues al ser un mundo abierto las sendas no siempre serán obvias y, aunque Faith será muy elástica, se tronchará los tobillos si cae desde una altura muy comprometida. Una de las cosas que más se le criticaron al primer *Mirror's Edge* fue su flojo, a la par que anecdótico, sistema de combate. Todo era parkour y los pocos enfrentamientos que había eran tan sosos como ortopédicos. Sin embargo, DICE ha tomado nota y ha planteado un sistema de lucha muy orgánico que funciona en perfecta simbiosis con los »

Los mecanismos del parkour están tan bien encajados como los de un mueble sueco y el combate funciona en perfecta simbiosis con él.

PRISMA URBANO

La primera entrega se desarrollaba en niveles lineales con caminos muy concretos, pero la ciudad de este reseteo, Glass, será un enorme mundo abierto por el que podremos movernos con absoluta libertad, con múltiples rutas para llegar a cada sitio. Como si de un sandbox se tratara, podremos elegir entre cumplir las misiones principales yendo hasta el punto de activación o entretenernos para ocuparnos de tareas secundarias, participar en desafíos, buscar coleccionables...



■ La ciudad de Glass contará con tres distritos: un centro moderno, una zona de rascacielos y un área residencial. Los tejados tendrán un gran protagonismo, pero también podremos acceder a edificios o pasos subterráneos.



■ La visión de runner, de uso opcional, marcará la ruta más rápida hasta nuestro objetivo, resaltando en color rojo los elementos por los que progresar. Si erramos, el sistema recalculará el camino a vuelapluma, en plan GPS.



■ El ciclo día-noche dinámico será una gran novedad en términos visuales y habrá efectos de lluvia. En DICE, están muy orgullosos de lo que han logrado con el motor Frostbite 3, especialmente en materia de iluminación.



■ Habrá multijugador asíncrono, de modo que podremos crear desafíos de contrarreloj con un sencillo editor (marcar la salida, la meta y los "chekpoints" intermedios) y compartirlos con otros usuarios. Habrá tablas de líderes.







El tono "nuclear" será muy similar al del primer *Mirror's Edge*, pero con una apariencia más realista y detallada.



Los enemigos serán soldados armados con porras o rifles de asalto. Habrá varios tipos y no todos resistirán lo mismo.



movimientos de parkour. Podríamos decir que hay dos tipos de combates. Por un lado, el cuerpo a cuerpo propiamente dicho, donde contamos con puñetazos, patadas y esquives que permiten rodear a los enemigos. Los golpes son "dirigibles", de modo que, según nuestra posición y la orientación que demos a una patada, por ejemplo, podemos hacer que un enemigo caiga hacia atrás o hacia un determinado lado y que, en su desplome, arrastre a sus aliados. Por otra parte, mientras brincamos por el entorno, podremos encadenar golpes en carrera o incluso en salto para coger desprevenidos a los enemigos. No siempre tendremos por qué pararnos a luchar. De hecho, cuando tengamos cerca a soldados con armas de fuego, será recomendable correr como alma que lleva el diablo. El combo de plataformas y acción en primera persona resulta tan original como satisfactorio.

La "limpieza visual" era otra de las señas de identidad del primer *Mirror's Edge* y este reseteo beberá de él, pero con un nuevo barniz técnico a la altura de PS4. El trabajo de DICE con el Frostbite 3 combinará modelados de personajes muy en la línea de los vistos en *Battlefield 4* con unos escenarios muy particulares, en los que tendrán mucha presencia los colores "puros". Ese estilo artístico se combinará con un tono realista, observable en las texturas, las sombras o la iluminación. En relación con eso, se ha creado para la ocasión un ciclo día-noche dinámico que promete dejarnos obnubilados cuando estemos ante vistas panorámicas de la ciudad de Glass.

DICE no sólo ha conservado el encanto del original, sino que lo ha subido a un nuevo nivel. Faith tenía que volver.





■ Icarus será otro runner con el que mantendremos una rivalidad por ser el favorito de Noah, el mentor del "clan".

Y, si aún os acordáis de la maravillosa banda sonora del primero, os alegrará saber que la música ha vuelto a correr a cargo del artista sueco Solar Fields. Su electrónica minimalista entroncará siempre con lo que esté sucediendo en pantalla, sin necesidad de estridencias.

En el último lustro, no nos hemos cansado de pedir otra entrega de *Mirror's Edge* y DICE no sólo ha conservado el encanto del original, sino que lo ha subido de nivel, con un parkour renovado, un buen sistema de combate, una narrativa más consistente... Todo el entrenamiento parece haber dado sus frutos: Faith va a reventar el cemento de PS4 con sus zapatillas rojas.

"El sistema de combate no se parece a ningún otro"



JEREMY MILLER

Productor de *Mirror's Edge Catalyst*

El primer *Mirror's Edge* salió en 2008 y siempre se ha pedido con insistencia otra entrega. ¿Por qué ha tardado tanto en llegar? ¿Cuándo os decidisteis a hacerla?
Para nosotros, era importante tener la tecnología, el entorno y el equipo adecuados para llevar a cabo lo que siempre hemos querido que fuera *Mirror's Edge*. Con la tecnología de esta generación, podemos subir la saga de nivel y hacer que luzca increíble.

Siendo una saga con una sola entrega, ¿por qué habéis optado por una precuela-reseteo?
Queríamos hacer avanzar a *Mirror's Edge*, expandir su universo, ampliar su jugabilidad y darle mayor profundidad al conjunto. Consideramos que para conseguirlo era bueno un reseteo.

Una de las grandes novedades de *Catalyst* es su enorme mundo abierto. ¿Qué supone esto?
Poder moverte libremente por la ciudad ofrece una cantidad infinita de posibilidades. Una de las grandezas de la primera entrega era la sensación de correr en contrarrelojes con un movimiento fluido y tener este espacio abierto para explorar amplía los tipos de movimientos y los lugares por los que ir.

Los mundos abiertos siempre llevan a pensar en el sandbox. ¿Qué diferencias hay con ese género?
Para nosotros es vital explorar las diferentes facetas de Faith, a través de puzles, carreras, exploración, descubrimientos... La ciudad en sí es un personaje y la forma de desenvolverte en ella con tus habilidades de parkour es una bella parte de la experiencia.

¿Cuáles han sido las fuentes de inspiración para erigir la ciudad de Glass?
Muchas, sobre todo arquitectura moderna con materiales bonitos y superficies elegantes. Nos hemos fijado en ciudades como Tokio para tratar de crear un espacio adecuado que casara con Faith.

¿Cuáles son las principales novedades en el sistema de parkour de esta entrega?
Hemos añadido unos cuantos movimientos, como los giros de 180 grados, muy emocionantes de ejecutar. Hemos hecho el sistema más intuitivo y accesible para todo el mundo, de modo que ahora, si piensas en hacer algo, seguramente lo puedas hacer.

¿Qué papel juega el nuevo sistema de mejoras?
Es esencial. Es parte del ascenso de Faith como heroína, un reflejo de su viaje para pasar de ser una simple runner a una catalizadora del cambio de Glass. El sistema de progresión es increíble, en la medida en que el jugador crece junto a Faith. La idea es que muchas habilidades las puedas desbloquear sin demasiado trabajo, para ir introduciendo nuevas mecánicas desde el principio de la aventura.

"La ciudad de Glass en sí es un personaje, y la forma de desenvolverte en ella con tus habilidades de parkour es una bella parte de la experiencia".

Otra de las grandes novedades es el gancho, un recurso que cada vez usan más juegos. ¿Qué implicaciones tiene para el desarrollo?
Nos abre muchas opciones. Lo planteamos como una extensión del repertorio de movimientos. Usarlo da una gran profundidad y tiene su tempo y su propio control. Es como una parte más de Faith.

El sistema de combate, sin armas, ha cambiado totalmente. ¿Cómo de difícil ha sido rehacerlo?
Ha sido tan desafiante como satisfactorio, porque el sistema no se parece al de ningún otro juego. El foco ha sido siempre la fluidez de movimientos de Faith, y el combate se ajusta a eso. Cada movimiento transversal se adapta y hay un botón para avanzar a través de los enemigos, porque, muchas veces, te ves atrapado y tienes que tomar la decisión de si escapar o no. Por ejemplo, puedes correr por la pared, golpear y seguir adelante sin perder el ritmo.

La narrativa también parece haber crecido, ¿no?
Es uno de los ejes centrales. Estamos orgullosos de que todos los componentes del juego encajen entre sí: narrativa, jugabilidad, sonido... Todo contribuye a que el jugador sienta lo mismo que Faith. La historia es una parte de su crecimiento como personaje.



■ Gracias al motor Frostbite 3, tendremos a nuestros pies una ciudad tan vasta como bella. *Catalyst* será un salto de fe.





DATOS BÁSICOS

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** Octubre
- **PRECIO:** 399 euros
- **DIMENSIONES:**
  VR Headset 187x185x277 mm
  Unidad de Procesamiento 143x36x143 mm
- **PESO:**
  VR Headset 610 gramos
  Unidad de Procesamiento 365 gramos
- **PANTALLA:** OLED de 5.7 pulgadas con una resolución de 1920x1080 (Full HD) y un ángulo de visión de 100 grados
- **TASA DE REFRESCO:** 120hz-90hz
- **PERIFÉRICOS NECESARIOS:** PS Camera
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES:** PS Move

ASÍ ES LA REALIDAD VIRTUAL DE SONY PLAYSTAT



CONTENIDO DEL PACK

Ya conocemos el contenido del pack que encontraremos en nuestras tiendas en octubre. Llama la atención que no incluya PlayStation Camera, un periférico necesario para que PlayStation VR funcione, por lo que si no tienes una te tocará comprarla aparte...



❶ AURICULARES. En el paquete se incluirán unos elegantes auriculares estéreo en color blanco.

❷ VR HEADSET. El visor luce un gran diseño, un acabado sobresaliente y resulta bastante cómodo una vez puesto.

❸ CABLE DEL VR HEADSET. El visor no es inalámbrico. El cable doble va a la parte frontal de la unidad de procesamiento y tiene cuatro botones: para encender, subir y bajar el volumen, silenciar el micro...

❹ CABLE USB. Va a la parte trasera de la unidad de procesamiento.

❺ CABLE HDMI. De la parte trasera de la unidad de procesamiento salen dos cables HDMI: uno va a la consola y otro a la TV.

❻ UNIDAD DE PROCESAMIENTO. Es tan importante como el visor a la hora de crear estos mundos virtuales. Conectada a la TV permite que las imágenes se vean en esta pantalla también, con distintas aplicaciones, desde el llamado "juego asimétrico" hasta simplemente ser espectador.

❼ CABLE DE ALIMENTACIÓN. Como el de PS4, vaya. Se enchufa al corriente y al adaptador que veis debajo suyo en la foto.

❽ ADAPTADOR DE CA. La clavija con forma de ocho se conecta en el adaptador y éste, a su vez, va a la parte trasera de la unidad de procesamiento.

❾ CABLE DE CONEXIÓN VR HEADSET. Sencillamente funciona como "alargador" por si necesitamos algo de distancia extra.



■ Más o menos así quedaría el tinglado de cables que hay que montar para que PlayStation VR funcione. En el esquema no aparece, pero hay un cable alargador del visor a la unidad de procesamiento.



TION VR

Se acabaron los rumores y las especulaciones. Sony cumplirá su promesa y llegará a tiempo a su cita con la realidad virtual. Se ha hecho de rogar, pero PlayStation VR ya está muy cerca de ver la luz. Y llega para quedarse.

Como era de esperar, la pasada Game Developers Conference fue el marco elegido por Sony para la puesta de largo de PlayStation VR, el dispositivo con el que quiere conquistar el rico vergel de la Realidad Virtual. Octubre será el mes de lanzamiento y el precio del pack 399 euros (aunque no incluye PlayStation Camera, que es necesaria para que PS VR funcione, por lo que si no la tienes tendrás que comprarla aparte sí o sí).

Sus competidores (la mayoría ya en el mercado) ofrecen dispositivos más potentes que PlayStation VR, pero son más caros y requieren un "super PC"· para aprovechar todo su potencial, mientras que PS VR se va a apoyar en las casi 40 millones de PS4 que Sony ya tiene "colocadas" a nivel mundial.

El paquete "básico" que se pondrá a la venta en octubre se compone del visor propiamente dicho (técnicamente llamado VR Headset), la unidad de procesamiento (con un diseño inspirado en la propia PS4, un detalle que nos ha encantado), unos auriculares y todo el cableado necesario. Hablando de cables, el tinglado que tendremos que montar en este sentido será considerable. El visor de PlayStation VR no es inalámbrico e irá conectado a la parte frontal de la unidad de procesamiento con un cable doble (en el pack vendrá incluido un alargador por si necesitamos espacio extra). Dicha unidad de procesamiento irá conectada a PS4 con un cable HDMI y USB (ambos incluidos) y también podremos conectarla a la tele usando otro cable HDMI. Y a su vez, la unidad de procesamiento debe ir enchufada a la corriente.

Sony va a lanzar PS VR EN OCTUBRE a un precio ajustado dentro de lo que cabe: 399 euros.

Además, el pack que veremos en nuestro país incluirá un disco de demos con varias experiencias jugables de algunos de los títulos más destacados disponibles con el lanzamiento (aún por confirmar). Lo que no incluye, sorprendentemente, es una »



■ La "ruedecilla" trasera nos asegurará un ajuste perfecto, para todo tipo de cabezas.

TAMBIÉN UNA EXPERIENCIA SOCIAL

No negaremos que la realidad virtual tiene un fuerte componente "inmersivo" y puede aislarnos del entorno. Sin embargo, PS VR también tendrá su lado "social", ya que al conectar la unidad de procesamiento a la TV vía cable HDMI, las imágenes del visor se verán también en la TV, permitiendo que otros sean "espectadores" o que, si el juego lo permite (como en *The PlayRoom VR*), puedan interactuar de algún modo.





El visor de PlayStation VR es **MUY CÓMODO** y permitirá sesiones de juego largas sin problema.

ALGUNOS JUEGOS DESTACADOS DE PLAYST



PLAYSTATION WORLDS

Un recopilatorio con todas las demos que Sony ha creado para demostrar el potencial de PlayStation VR, como los tiroteos de *The London Heist, The Deep* (donde nos sumergíamos en las profundidades marinas para ver un tiburón), *VR Luge* (carreras ilegales sobre una especie de monopatín)... Algunos requerirán PS Move.



STAR WARS BATTLEFRONT

Fue una de las sorpresas más gratas de la GDC en lo que a juegos se refiere. EA Games y DICE están planeando adaptar su popular *Star Wars Battlefront* a PlayStation VR. Dado que en principio los juegos de PS4 pueden verse usando PS VR con el modo Cinemático, suponemos que le meterán algo especial. Veremos...



REZ INFINITE

Un clásico moderno de los tiempos de Dreamcast (aunque llegó a salir en PS2) creado por Tetsuya Mizuguchi. Bastante incomprendido en su día, gracias a PlayStation VR tendrá otra oportunidad de reivindicar su atractiva propuesta, mezcla de matamarcianos y juego musical, con una puesta en escena de lo más psicodélica.

Aparte de un disco con varias demos, **THE PLAYROOM VR** estará disponible gratis desde el primer día.

PlayStation Camera, que es un periférico necesario para que PS VR funcione y que, dado que no es muy popular, no hubiera estado mal que lo incluyeran. De hecho, en Estados Unidos además del pack básico habrá otro "bundle" que incluirá todo lo mencionado anteriormente más una PlayStation Camera, dos mandos PS Move (que no son obligatorios pero sí se usaran en muchos títulos) y el juego *PlayStation Worlds* (todo ello costará 499$). De momento este "bundle" no está anunciado en Europa pero esperamos que en Sony recapaciten y lancen aquí algo parecido.

En cuanto a sus características definitivas, el visor tiene unas dimensiones de 187x185x277 milímetros y un peso de 610 gramos. Es algo más pesado que otros visores VR, pero sin embargo es uno de los más cómodos y ergonómicos de cuantos hemos probado. Lleva una pantalla OLED de 5.7 pulgadas con una resolución de 1920x1080 y un ángulo de visión de 100 grados, con una tasa de refresco que oscila entre los 90 y los 120 hz y una latencia inferior a 18 ms.



A diferencia de la PS Camera, los mandos Move no serán obligatorios, aunque sí los usarán muchos juegos.



■ El headset VR contará con nueve sensores LED de rastreo de 360 grados, repartidos por todo el visor.

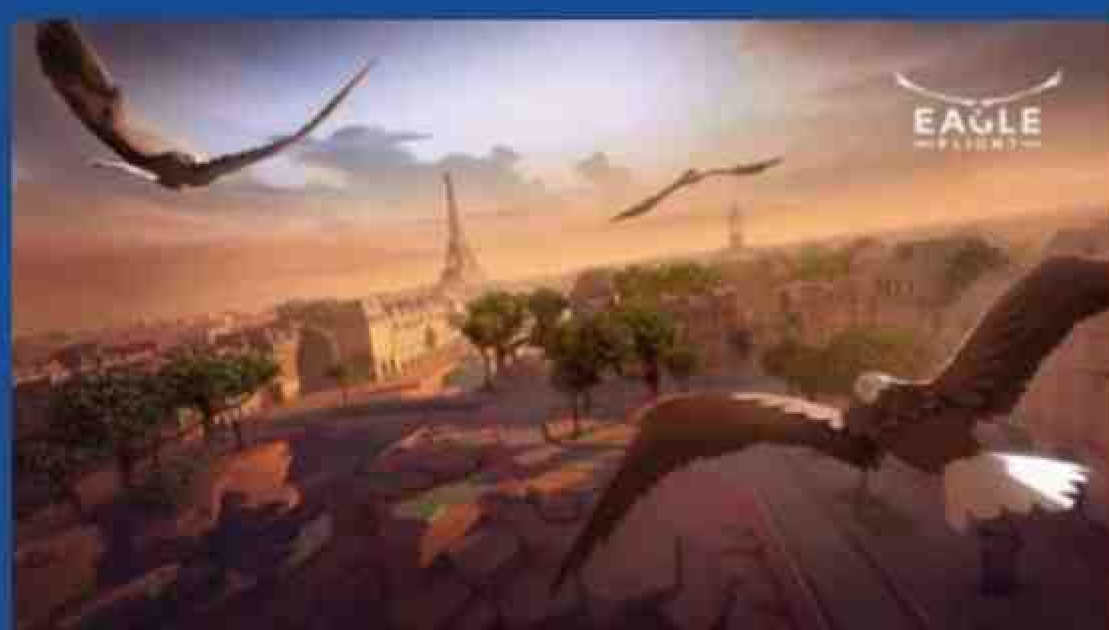
MODO CINEMÁTICO Y NETFLIX

Gracias al modo Cinemático podremos ver los juegos de PS4 no VR usando el visor en un enorme pantallón virtual con tres niveles diferentes de zoom (aún sabemos si se podrán adaptar todos los juegos de PS4) y también contenidos en vídeo. Las películas y series de Netflix también serán compatibles con PS VR.



TATION VR

Ya hay más de 160 juegos en desarrollo para PlayStation VR, de los cuales pretenden tener disponibles más de 50 desde el día de lanzamiento de PS VR hasta fin de año. De entre todos ellos habrá una amplia oferta en cuanto a géneros, con títulos ya consagrados, propuestas de nuevo cuño, etc. El precio de los juegos de PlayStation VR oscilaría entre los 10 y los 60 euros.



EAGLE FLIGHT

Una de las primeras apuestas de Ubisoft para la VR es *Eagle Flight*, que nos pondrá en la piel (o en las plumas) de un águila que sobrevolará una versión abandonada de París (la humanidad desapareció de la faz de la Tierra hace 50 años). Ofrecerá un modo Historia con misiones y coleccionables y un multijugador para 6. Llega este año.



GOLEM

Tras dos años de trabajo, Highwire Games (un estudio formado por ex de Bungie y de Sucker Punch) ya tienen casi listo su *Golem*, un título exclusivo de PS VR en el que podremos poseer a estos enormes seres pétreos para explorar una antigua ciudad en ruinas, pelear contra otros golems usando Move... No llegará para el lanzamiento.



ACE COMBAT 7

La clásica franquicia de Namco siempre ha estado muy ligada a la marca PlayStation. Si a eso le sumamos que su género es ideal para mostrar el potencial de PS VR pues... blanco y en botella. Preparaos para alucinar como nunca con los más espectaculares combates aéreos entre aviones de distinta índole. Lo esperamos este año.

Más de 230 desarrolladores y editores ya están trabajando en juegos para PS VR, como Square Enix, Konami, 2K Games, From Software o Capcom. Virtual Toys es el único estudio español que está entre ellos.

Además de todas las especificaciones técnicas definitivas, en la GDC Sony confirmó también el llamado modo Cinemático, que nos permitirá ver los juegos de PS4 "actuales" (es decir, los que no son específicos para VR) usando el visor en un enorme pantallón virtual con tres niveles de zoom. Eso sí, aún no sabemos si se podrán adaptar todos los juegos de PS4 (pronto darán más detalles al respecto). Las películas y series de Netflix también serán compatibles con PS VR.

Y hablando de sus juegos, su precio oscilará entre los 10 y los 60 €. *The PlayRoom VR* estará disponible para su descarga gratuita en PS Store desde el mismo día del lanzamiento del dispositivo. Ofrecerá 6 minijuegos con un claro enfoque multijugador para demostrar que PlayStation VR también podrá disfrutarse en compañía. Además, Sony confirma que ya hay más de 160 juegos en desarrollo para su tecnología, de los cuales quiere tener disponibles más de 50 desde el día de lanzamiento de PS VR hasta fin de año. En esa lista de títulos que nos llegaría entre octubre y el 31 de diciembre estarían juegos tan apetecibles como *Until Dawn: Rush of Blood, EVE: Valkyrie, Eagle Flight, Rez Infinite, RIGS, Tumble VR, Headmaster* o *PlayStation Worlds*. Y se guardaron un sorpresón en la manga: DICE está preparando una versión para PlayStation VR de *Star Wars Battlefront*. Hay más de 230 desarrolladores y editores trabajando en PS VR: como Capcom, Konami, Level 5, Square Enix, 2K Games o From Software... ¡Se nos hace la boca agua imaginando todo lo que nos pueden estar preparando! Desde luego, en este apartado PS VR le gana a sus rivales por goleada. Las cartas de Sony ya están sobre la mesa. Ahora sólo falta ver cómo responde el público a esta apuesta.





LA ÚLTIMA AVENTURA DE UN HOMBRE DE FORTUNA

UNCHARTED 4 El Desenlace del Ladrón™

Nathan Drake, el personaje más icónico de PlayStation en la última década, regresa en un mes para dar el golpe definitivo, jubilarse y encumbrarse como el buscador de tesoros más afamado de la historia.

TRIÁNGULO FAMILIAR

Uncharted 4 pivotará en torno a la idea de que cada tesoro tiene su coste. Los dilemas se le acumularán a Nathan Drake, que tendrá que lidiar con las tres personas más importantes de su vida.



■ Samuel Drake, a quien se creía muerto, debuta en la saga. Reaparecerá para pedirle a su hermano Nathan que le ayude a encontrar un tesoro pirata.



■ Elena Fisher se casó con Nate al final de *U3* y le hizo apartarse de su vida de buscatesoros. ¿Qué opinará de la vuelta a las andadas de su marido?



■ Víctor Sullivan, un padre adoptivo para Drake, estará metido en el ajo. Nadine Ross, la némesis de la aventura, tiene algún vínculo pasado con él.



■ Naughty Dog ha exprimido PS4 para plantear unos paisajes y unas distancias de dibujado de escándalo.







■ Este volcán podría contener pistas de dónde escondió Henry Avery su famoso tesoro.

PS4 | NAUGHTY DOG (SONY) | AVENTURA | 10 DE MAYO

Por primera vez desde que se anunciara en 2013, hemos podido probar el modo Historia de *Uncharted 4*, y lo que nos hemos encontrado es incluso mejor de lo previsto. Hemos jugado el décimo capítulo, titulado "Las doce torres" y, si el resto de la aventura es igual de espectacular y sorprendente, estaríamos hablando de un nuevo hito en la trayectoria de Naughty Dog. No hay que olvidar que, después de la salida de Amy Hennig del estudio, el proyecto pasó a manos de Bruce Straley y Neil Druckmann, los dos mayores responsables de que *The Last of Us* fuera la maravilla que fue.
De primeras, el planteamiento argumental ya es el más interesante de la saga, a la que precisamente pondrá fin. Retirado de la búsqueda de riquezas tras su matrimonio con Elena Fisher, Nathan Drake se verá empujado a la vorágine aventurera una última vez por culpa de su hermano Sam, que le pedirá su colaboración para encontrar un tesoro relacionado con Henry Avery, un marino del siglo XVII que habría erigido Libertalia, una utopía pirata, en lo más profundo de Madagascar. Los dilemas morales y familiares a los que se enfrentará Drake prometen dejar la mejor narrativa de toda la saga, aunque no faltará el humor de rigor.

En lo jugable, parecía difícil que una serie tan asentada tuviera mucho margen de innovación, pero Naughty Dog ha logrado el más difícil todavía. Quizás lo que más llama la atención es la apertura de los entornos y la introducción de vehículos, pero la acción propiamente dicha también ha dado un importante paso adelante. El desarrollo ofrecerá mucho margen para optar por el sigilo o los disparos a lo »



APERTURA DE MIRAS

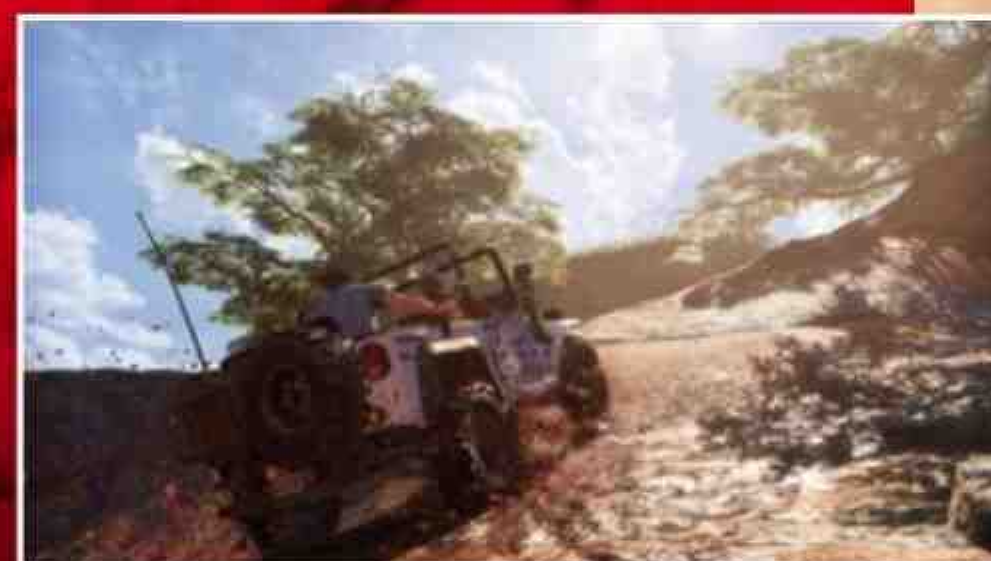
Una de las novedades de esta entrega será el mayor tamaño de los escenarios, que se traducirá en más libertad y caminos alternativos para afrontar los objetivos. No se llegará al extremo de un sandbox, ni mucho menos, pero Naughty Dog ha introducido vehículos manejables (antes, sólo los había en ciertas secciones muy lineales) y, para priorizar la exploración, habrá muchos diálogos que sólo saltarán si vamos hasta el punto secundario que los activa, sin olvidar que los coleccionables estarán más desperdigados.



■ Los paisajes serán más variados que nunca, gracias a la ambientación en África, un continente de contrastes. Habrá fondos marinos, acantilados, playas, sabanas, montañas, volcanes, mercados...



■ Este todoterreno tendrá un gran protagonismo en la aventura. Por ahora sabemos que, a sus mandos, viviremos una intensa persecución y conduciremos por un altiplano repleto de sendas embarradas.



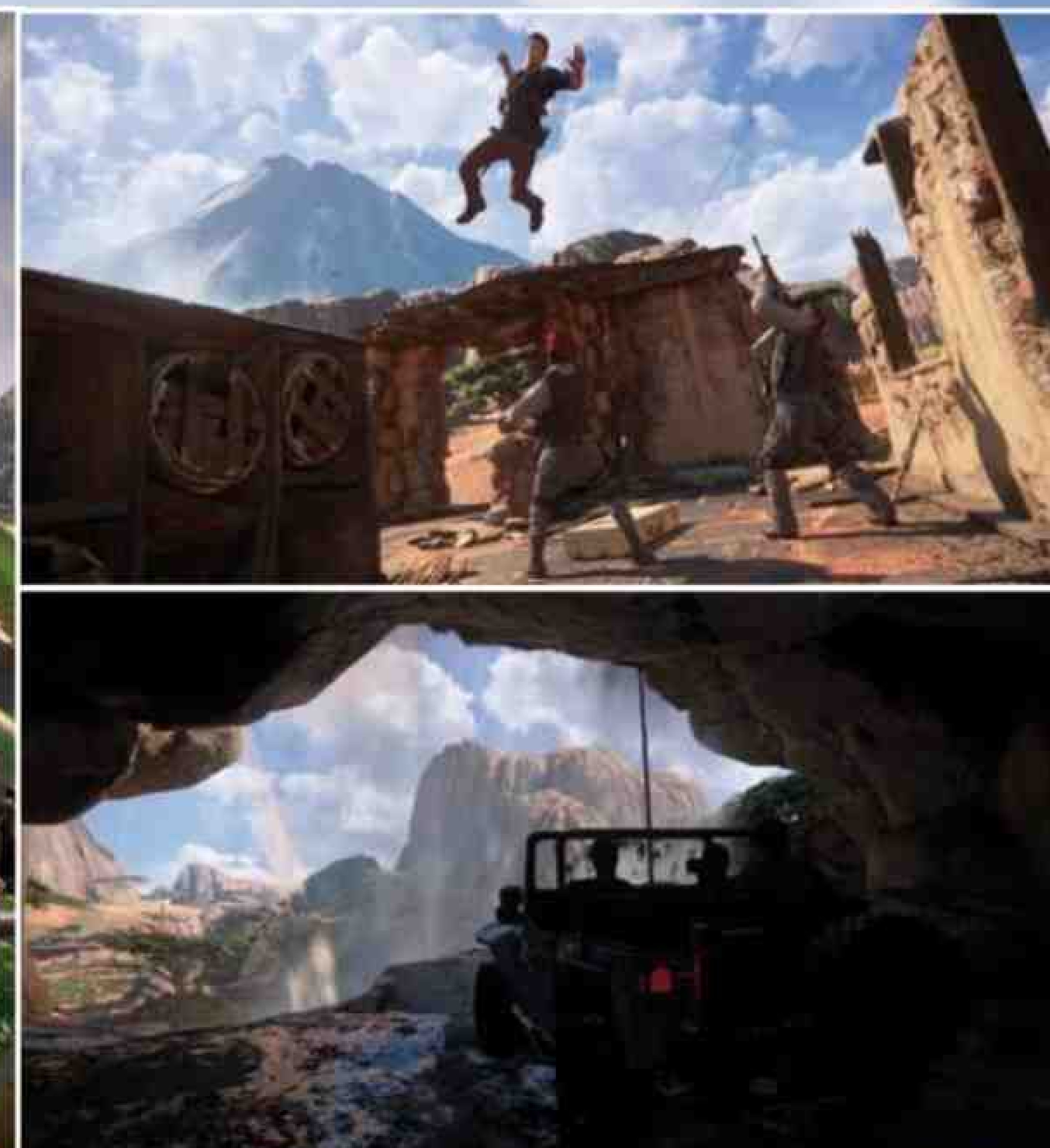
■ Los pequeños puzles volverán con fuerza y no perderán la ocasión de sacar partido al jeep, que contará con un cabestrante para engancharlo a árboles y subir cuestas, para derribar puentes...



■ El multijugador online, independiente del modo Historia, ofrecerá refriegas por equipos, en las que habrá elementos mágicos, como piedras curativas, báculos localizadores o tótems "lanzarrayos".



El Congo será uno de los lugares que visitaremos, aunque el entorno clave será la isla de Madagascar.





La infancia de los hermanos Drake promete dar mucho juego en forma de flashbacks.



Nadine Ross y Rafe Adler serán los dos villanos. Irán tras el mismo tesoro que nosotros.

loco, a lo que hay que añadir la presencia de un gancho inspirado en el de *Tomb Raider* que se traducirá en una acción tremendamente transversal. Por ejemplo, podremos tirarnos desde una torre y hacer uso de él para engancharnos a un poste antes de estamparnos contra el suelo, balancearnos y abordar a un enemigo desde el aire, clavarnos al parachoques de una camioneta y dejarnos arrastrar... Esta nueva herramienta va a darnos muchas alegrías jugables.
La IA también hará gala de un comportamiento realmente consistente. Los enemigos estarán muy atentos a nuestros movimientos, de modo que habrá un sistema de alerta (marcado por tres colores, según estemos ocultos, sospechen que hay alguien cerca o nos hayan visto), tratarán de emboscarnos, se pondrán a cubierto cuando se vean en peligro... Nuestros aliados también se desenvolverán grácilmente por los entornos.

Por si todo eso fuera poco, *Uncharted 4* será un festín visual. La remasterización de *The Last of Us* ayudó a Naughty Dog a familiarizarse con el hardware de PS4 y ahora es cuando vemos los verdaderos frutos de aquel trabajo. *El desenlace del ladrón* es, seguramente, el juego más espectacular que hemos visto en la consola. Los personajes casi parecen de verdad, y no sólo por lo bien que se ven, sino por lo bien que se mueven: las animaciones a la hora de realizar cualquier acción son, sencillamente, increíbles. Con más fuerza entran aún por los ojos los paisajes que, además de ser realmente variados, cuentan con una distancia de dibujado descomunal y con múltiples elementos orográficos puestos al servicio de la jugabilidad. Si el juego final sigue la línea de lo que hemos visto hasta ahora, tened por seguro que venderá muchas consolas.

Los paisajes no sólo entrarán por los ojos con su descomunal distancia de dibujado, sino que estarán al servicio de la jugabilidad.

PLANOS DE ACCIÓN

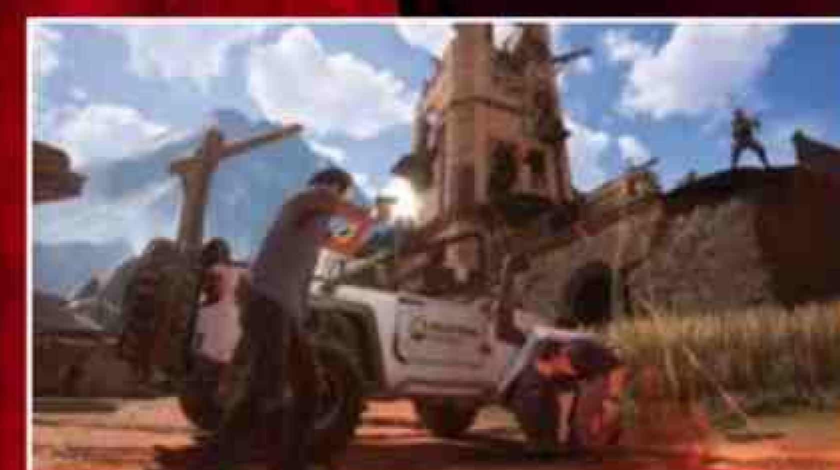
El juego ofrecerá multitud de opciones de actuación, lo que se traducirá en secuencias de acción a diferentes alturas. Será muy fácil encadenar movimientos espectaculares que nos levantarán de la silla.



El sigilo será siempre una opción. Podremos coger desprevenidos a los enemigos mientras trepamos, escondernos en la hierba alta...



El gancho con cuerda hará que todo sea muy vertical. Podremos "columpiarnos" para llegar a sitios recónditos, disparar desde esa posición...



La IA, tanto de aliados como de enemigos, ha mejorado notablemente. Sam y Sully estarán siempre al quite para prestarnos su ayuda.

ENTREVISTA A SUS RESPONSABLES



RICKY CAMBIER

Jefe de diseño de juego

***Uncharted* va de disparos y saltos, por lo que, a priori, es difícil innovar. ¿Qué cambios veremos respecto a la tercera entrega?**
Ha cambiado la diversidad de opciones. Dentro de cualquier situación, puedes disparar y escalar, claro, pero hemos añadido el gancho con cuerda, que ofrece más posibilidades para el jugador, como balancearse y saltar sobre un enemigo. La IA también ha ganado importancia, porque afecta a cómo responden tus aliados y tus enemigos.

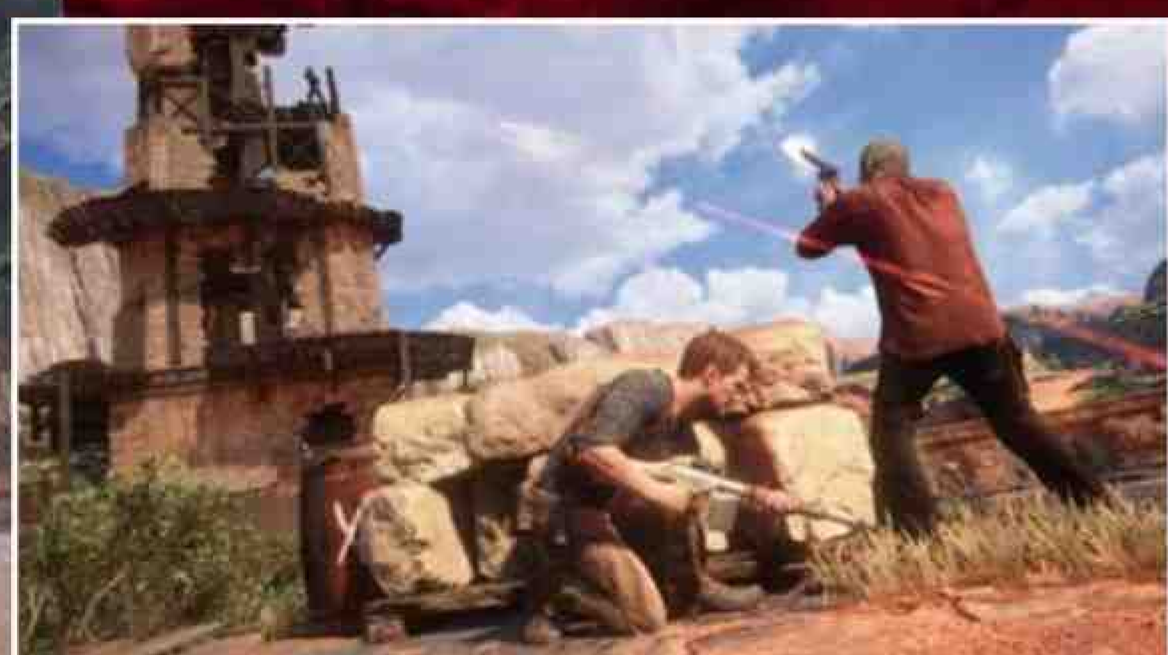
¿Cuántos entornos diferentes veremos y cuántas horas necesitaremos para completar la historia?
Desde luego, es el *Uncharted* más grande que hemos hecho y puedes ir a muchísimos lugares. Por ejemplo, con el jeep puedes ir de un lugar a otro... y perderte momentos muy interesantes. Si exploras, puedes descubrir cosas sobre Henry Avery o conversaciones entre Nathan y Sam para conocer más detalles de su pasado y de su vida.

En ciertos momentos, podremos elegir entre diversos diálogos. ¿Afectará eso al final?
Sólo hay un final, pero tenemos el arco de la narrativa, con el que queremos contar una historia. Lo que ocurre no cambia el resultado final, pero sí hay momentos donde podemos aprender cosas, saber qué está pensando Nathan Drake, conocer respuestas a preguntas...

La narrativa es clave para Naughty Dog, y *U4* pivotará en torno a dos pilares: la idea de que cada tesoro tiene su coste y los dilemas familiares de Drake, con la aparición de su hermano y su matrimonio con Elena. ¿Qué podemos esperar?
En las tres primeras entregas quisimos desarrollar esa idea de riesgo y, ahora, veremos un conflicto con Elena en un momento determinado, la vida en el día a día tras la decisión de no seguir buscando tesoros... Sin embargo, hay que preguntarse qué es lo que le ha llevado a volver a esa vida tan peligrosa. En parte, tiene que ver con las obligaciones que tiene con su hermano. Con eso, también descubrimos parte de su pasado y de su historia. Es interesante explorar los riesgos que van ligados a cada tesoro, así como su pasado.

Por lo general, el multijugador no es algo prioritario para el jugador medio de *Uncharted*, pero habéis puesto muchos recursos en él. ¿Cuál es vuestra visión al respecto?
Tenemos un equipo dedicado específicamente al multijugador. En el juego, Nathan Drake y otros personajes tienen una capacidad increíble para moverse de forma transversal y eso da mucha profundidad. Trabajamos con el equipo del multijugador para introducir todo lo que vamos añadiendo en la campaña, como el gancho con la cuerda. Creo que en *Uncharted 4* vamos a ver el mejor multijugador que hemos tenido en la saga.

Naughty Dog siempre se ha centrado en una saga por generación: *Crash Bandicoot* en PSone, *Jak & Daxter* en PS2, *Uncharted* y *The Last of Us* en PS3... Ésta es la primera vez que hacéis una secuela para otra generación, así que la pregunta es obvia: ¿Tendremos pronto *The Last of Us 2*?
Intentado colar una pregunta de *The Last of Us* hablando de la historia de nuestras sagas, ¿eh? (risas) No seguimos reglas basadas en lo que hemos hecho con anterioridad, sino que nos centramos en lo que nos interesa y en las historias que queremos contar. También exploramos qué es lo que podemos hacer con PS4. Lo que sí tenemos ya programado son los DLC para la campaña y el multijugador de *U4*. Cuando acabemos y descansemos, ya veremos cómo proceder.



"Queremos seguir haciendo lo que hacemos: cosas más bien realistas y basadas en algún hecho real. PS VR ofrece muchas posibilidades, pero vamos a centrarnos en PS4".





ARNE MEYER

Responsable de comunicación de Naughty Dog

Los tres primeros *Uncharted* eran muy desenfadados, pero vuestro último juego, *The Last of Us*, es todo lo contrario, con una narrativa madura. ¿Qué podemos esperar para *U4*?
Drake tiene su personalidad y, en este capítulo, exploramos esa personalidad. Hay ciertos aspectos un poco más oscuros y profundos que salen a la luz, explorando a través de otros personajes y de las preguntas que hacen.

Habéis dicho que éste va a ser el último *Uncharted*. ¿Es así u os referís sólo a que pueda ser el último protagonizado por Drake? ¿Puede llegar a haber alguna entrega con otro personaje?
Para nosotros, llega el final de Nathan Drake. Aquí, todo acaba para él, como veréis cuando juguéis. Nunca se puede decir "nunca", pero no tenemos planes para eso. *Uncharted* está vinculada a Nathan Drake. Es el personaje central y, si acaba su historia, entendemos que acaba, pero no sabemos qué oportunidades nos puede dar el DLC de historia que habrá. Podría ser cualquier cosa...

Cada entrega de *Uncharted* ha estado ligada a un personaje histórico: Francis Drake, Marco Polo y Lawrence de Arabia. Ahora, es el turno de Henry Avery, un pirata, lo que entronca un poco con la ambientación de la primera entrega, también de piratería. ¿Qué diferencias vamos a ver?
Sir Francis Drake era, simplemente, un marinero y un explorador. Pudo amasar una gran fortuna a través de su trabajo y sus viajes, pero la diferencia es que Henry Avery era, realmente, un pirata que iba atacando por los mares y que, en sólo dos años, pudo conseguir un gran tesoro.

En diciembre de 2014, Evan Wells, copresidente del estudio, dijo que ya teníais un pequeño equipo trabajando en el siguiente proyecto. ¿Lo veremos en el próximo E3?
Es curioso, porque como empresa, siempre hemos tenido un pequeño equipo de preproducción investigando el siguiente paso, pero el salto de *Uncharted 4* ha sido tan grande que no podíamos permitirnos ese lujo. Todos los que trabajaban en el equipo de preproducción tuvieron que unirse para seguir adelante con el desarrollo. Tuvimos que dejarlo todo y dedicarnos plenamente. Por tanto, en esta época no hemos tenido a nadie preparando nada, porque todos estaban trabajando para acabar *Uncharted 4*.

En los últimos meses ha habido muchos rumores de posibles regresos de *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*. La primera licencia ya no os pertenece, pero sí la segunda. ¿Hay alguna opción de que, en el futuro, veamos algo con esos personajes de vuestra parte o queréis hacer nuevas IP?
Nos gusta lo que estamos haciendo ahora: juegos con una base muy realista. Últimamente se está hablando mucho de *Jak & Daxter*, pero es porque tiene muchos fans. Como estudio, queremos seguir haciendo lo que hacemos: cosas más bien realistas basadas en algún hecho real.

Ya que hablas de realismo, ¿tenéis previsión de trabajar con PlayStation VR?
Es muy interesante a nivel técnico. Ofrece muchas posibilidades y hay gente de nuestro estudio que ha estado examinando la plataforma, pero creemos que lo hemos hecho tan bien con PS4 que vamos a seguir centrados en juegos para ella.





Noctis y sus amigos deberán oponerse al ejército invasor de Niflheim, que quiere apoderarse de un determinante cristal.



Podremos explorar con libertad enormes escenarios abiertos por tierra, mar y aire.







PLATINUM DEMO FFXV

UNA DE LAS SORPRESAS QUE SQUARE ENIX nos tenía reservadas era esta nueva demo, bautizada como *Platinum* y cuyo desarrollo es un tanto extraño, pues se aleja de la trama principal para ofrecernos una onírica (y breve) experiencia en la que controlamos a un joven Noctis. Con esta demo, la idea de Square Enix es mostrarnos algunos detalles técnicos (como la iluminación. las físicas o el ciclo día-noche) y familiarizarnos con el sistema de combate.





Esta demo es bastante breve y fácil, aunque tiene un jefe final. Si la completas, ganarás una invocación exclusiva que podrás usar en *FFXV*.



La ambientación mezclará magia y fantasía típicas de la saga (chocobos incluidos) con elementos modernos y realistas. A veces, queda un poco raro...



EVENTO FFXV UNCOVERED

El Shrine Auditorium de Los Ángeles (abarrotado de fans y decorado con ilustraciones de Yoshitaka Amano) fue el lugar elegido para la puesta de largo de *FFXV*. Participaron Hajime Tabata (director) e Hironobu Sakaguchi (creador de *FF*).



Podremos jugar a un pinball llamado *Justice Monster Five*, en el juego o en nuestro móvil.



Mejorar las habilidades del grupo mediante la experiencia será clave para avanzar. Cada miembro tendrá su propia especialidad.

SQUARE ENIX BUSCA RECUPERAR SU TRONO

FINAL FANTASY XV

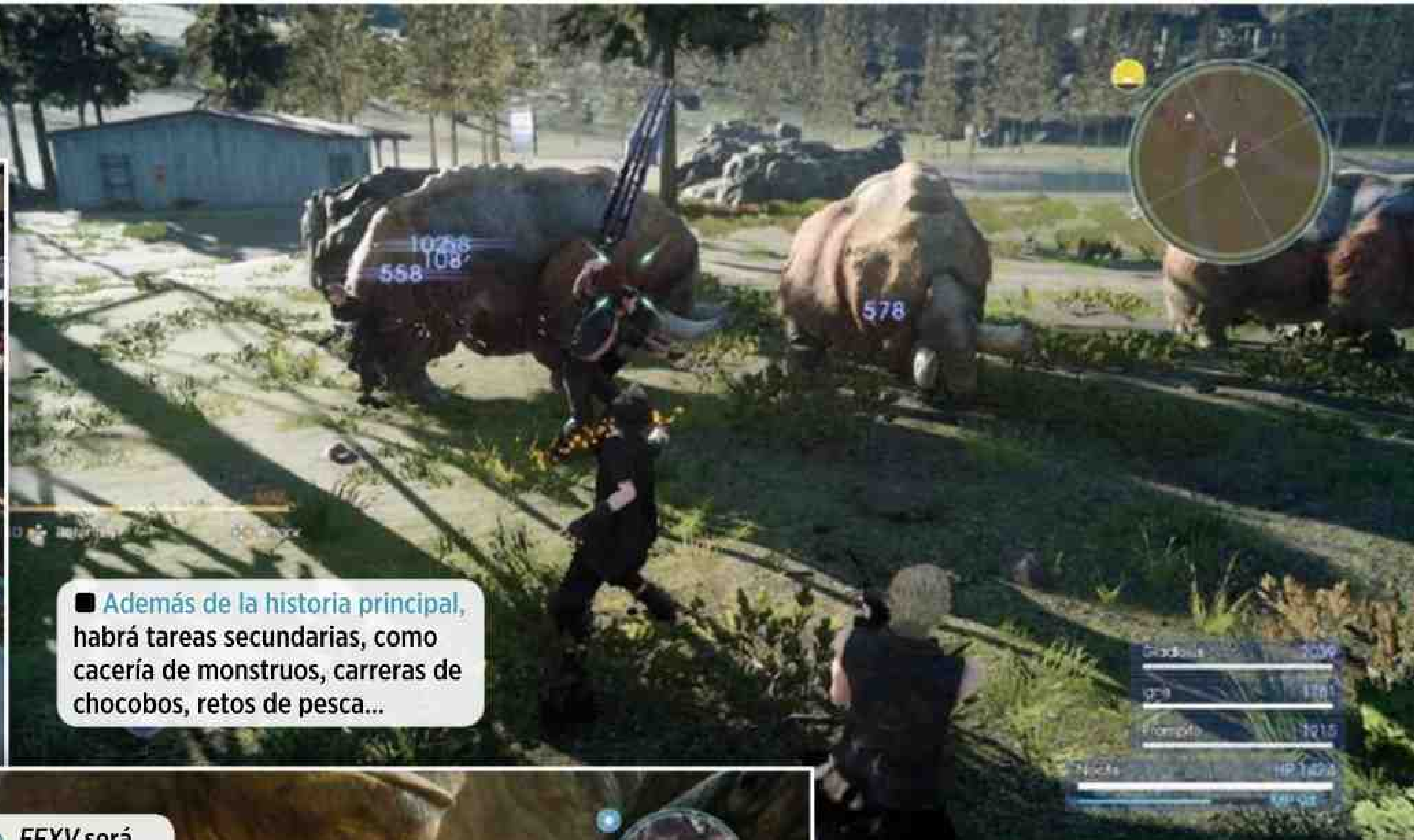
La saga rolera por excelencia de Square Enix seguramente no atraviesa sus mejores momentos en términos de popularidad, pero sus creadores quieren devolverle la grandeza de tiempos pasados con una superproducción en toda regla que llegará a nuestras consolas el 30 de septiembre.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 30 DE SEPTIEMBRE

Pocas sagas hay más queridas por los fans de PlayStation que *Final Fantasy*. Pero lo cierto es que *FFX* fue la última entrega que convenció a todos, sin fisuras. No vamos a entrar a valorar aquí qué ha fallado en las entregas siguientes, pero estaréis de acuerdo con nosotros en que los últimos *FF* no son los mejores, ¿verdad? Pero tranquilos, porque Square Enix quiere volver por sus fueros con *Final Fantasy XV*, un RPG que ha tenido un tortuoso desarrollo (fue anunciado en 2006 como *Final Fantasy Versus XIII*, una especie de "spin-off" oscuro de *FFXIII* dentro del "paraguas" de Fabula Nova Crystallis), pero que, diez años después, ya está muy cerca de ver la luz. Y, para celebrarlo con sus fans y dar a conocer muchos detalles sobre el juego y otros productos relacionados, la compañía nipona montó un gran sarao en Los Ángeles, en el que, al fin, desveló la fecha de lanzamiento.

El 30 de septiembre, arranca la fantasía. Efectivamente, a principios de otoño, llegará a las tiendas de todo el mundo *Final Fantasy XV*. Lo confirmó Hajime Tabata, el director del juego, al final de la gala, aunque, antes, hubo muchas otras sorpresas, como la aparición en el escenario de Hironobu Sakaguchi. El creador de la saga aseguró a los presentes que "*Final Fantasy XV* hará un redescubrimiento de la naturaleza de la saga". Después, mostraron un nuevo tráiler, perfectamente acompañado por una versión del clásico "Stand by me" a cargo de Florence and the Machine. Y, de ahí, pasamos a los anuncios propiamente dichos, como una nueva demo de *FFXV* ya disponible en PS Store, un juego para móviles llamado *Justice Monster Five* (una especie de pinball con toques roleros que reunirá a algunos de los monstruos más icónicos de la saga), una película de animación llamada "Kingsglaive" y »


En ciertas conversaciones, según la respuesta que elijamos, podremos obtener algún tipo de recompensa.


Además de la historia principal, habrá tareas secundarias, como cacería de monstruos, carreras de chocobos, retos de pesca...




Gráficamente, *FFXV* será una pasada, como ya habréis visto en las dos demos.




El director de *FFXV*, Hajime Tabata, ha prometido un villano "a la altura de Sefirot". No será fácil. La sombra de Sefirot es tan alargada como su espada...



Los combates serán en tiempo real, pero repletos de opciones, como cambiar de personaje, invocaciones, etc.

EDICIONES ESPECIALES





FFXV CONTARÁ CON DOS EDICIONES ESPECIALES. La Deluxe Edition incluirá un exclusivo steelbook, el blu-ray con la peli "Kingsglaive" y jugoso material descargable. Pero la "chicha" está en la Ultimate Collector's Edition, que incluye todo lo anterior, un blu-ray con la BSO, otro blu-ray con la serie de animación "Brotherhood" (con el sexto episodio en exclusiva), un libro de arte de tapa dura con 192 páginas y una figura PlayArts de Noctis. Ésta sólo se vende en la web de Square Enix y cuesta 269,99 €.

una serie en plan anime llamada "Brotherhood", que constará de un total de seis capítulos (el primero de ellos ya puede verse en YouTube).

En *FFXV*, exploraremos grandes escenarios a pie o usando vehículos. Será más "abierto", pero sin renunciar a una historia bien trazada.

Aprendiendo de los errores del pasado.

Centrándonos ya en el juego propiamente dicho, durante el evento, sus responsables se afanaron en resaltar la amplitud de los escenarios de *Final Fantasy XV*, que podremos recorrer con libertad, a pie o a bordo de distintos vehículos (vimos a los protagonistas montando en chocobos, pilotando una lancha motora y, por supuesto, no podía faltar nuestro cochazo Regalia, que también tendrá una versión "aérea" y una radio para que escuchemos temas míticos de la banda sonora de la saga en nuestros viajes). Además de la historia principal, por el camino, encontraremos misiones optativas que podremos aceptar o rechazar y tareas secundarias, como cacerías, carreras de chocobos, pesca... Vamos, que han tomado buena nota de las críticas a *FFXIII* por su linealidad y desde luego que no van a caer en este error en *FFXV*. Pero, eso sí, sin renunciar a una historia bien trazada. Dicha historia nos pondrá en la piel de Noctis, el último del antiguo linaje real de Lucis, que, junto a sus amigos/protectores Prompto, Gladiolus e Ignis, se embarcará en un viaje a Tenebrae, el reino vecino con el que espera forjar una alianza para detener la guerra con los invasores de Niflheim. Será toda una "road movie" de tintes épicos, en la que se mezclarán, como sólo

La película "Kingsglaive" estará lista en verano, mientras que los capítulos de "Brotherhood" irán saliendo progresivamente de aquí al lanzamiento del juego.

Al igual que *FFVII, FFXV* se apoyará en otras producciones "satélites", como una peli de animación, una serie en plan anime o un juego para móviles. Square Enix va a apostar fuerte.



Podremos manejar un variado arsenal: espadas, lanzas, escudos, cuchillos, armas de fuego...

Square Enix sabe hacerlo, elementos "modernos" y realistas con la magia y la fantasía propias de la serie. Y todo, arropado por un apartado gráfico brutal, como vosotros mismos habréis podido comprobar en las demos.

Combates repletos de posibilidades.

En cuanto a los combates, a estas alturas ya habréis podido catarlos, así que ya sabéis cómo funcionan: serán en tiempo real y sin transiciones, ofrecerán la posibilidad de alternar entre los distintos miembros del grupo, un variado arsenal (espadas, lanzas, armas de fuego...), magias e invocaciones (que tendrán un punto de imprevisibilidad)... Eso sí, a nosotros sigue sin convencernos del todo la cámara...

Dos ediciones especiales, la Deluxe Edition (a 89,99 €) y la Ultimate Collector's Edition (que cuesta 269,99 eurazos, pero que incluye cosas tan molonas como una figura PlayArts de Noctis), pondrán la guinda a una superproducción rolera con la que Square Enix quiere repetir los éxitos de antaño y abonar el terreno para las que vendrán en el futuro: *Dragon Quest XI, Kingdom Hears III*, el "remake" de *FFVII*... Desde luego, el futuro pinta muy bien para los fans del J-RPG.

PELÍCULA Y SERIE DE ANIME

AUNQUE A TORO PASADO, *FFVII* contó con una serie de producciones "satélites" que tenían como objetivo completar y ampliar su historia y que estaban integradas en lo que se llamó "Compilation of *Final Fantasy*": había juegos (*Crisis Core, Dirge of Cerberus*...), pelis ("Advent Children"), libros... Con *FFXV*, quieren explotar esta idea desde el principio.





KINGSGLAIVE: FFXV

Dirigida por Takeshi Nozue (codirector de "Advent Children"), "Kingsglaive: FFXV" será una película de animación que narrará sucesos paralelos al juego (arrancará justo después de que Noctis comience su viaje). Contará con las voces de Sean Bean (Boromir, en "ESDLA"), Lena Headey (Cersei Lannister, en "JdT") y Aaron Paul (Jesse Pinkman, en "Breaking Bad").





BROTHERHOOD: FFXV

"Brotherhood" es una serie en plan anime realizada por A-1 Pictures y que consta de cinco capítulos de unos diez minutos de duración (más un sexto exclusivo de la Ultimate Collector's Edition). Narra la historia de cómo Noctis y sus amigos se conocen. El primer episodio ya puede verse en YouTube.

OTROS **GLORIOSOS REGRESOS** ADEMÁS DE *FINAL FANTASY XV*

MITOS DEL ROL JAPONÉS QUE VUELVEN EN PS4

Prácticamente todas las más famosas sagas de rol japonesas tendrán continuidad en PS4. Si te gustan los J-RPG, estás de enhorabuena.

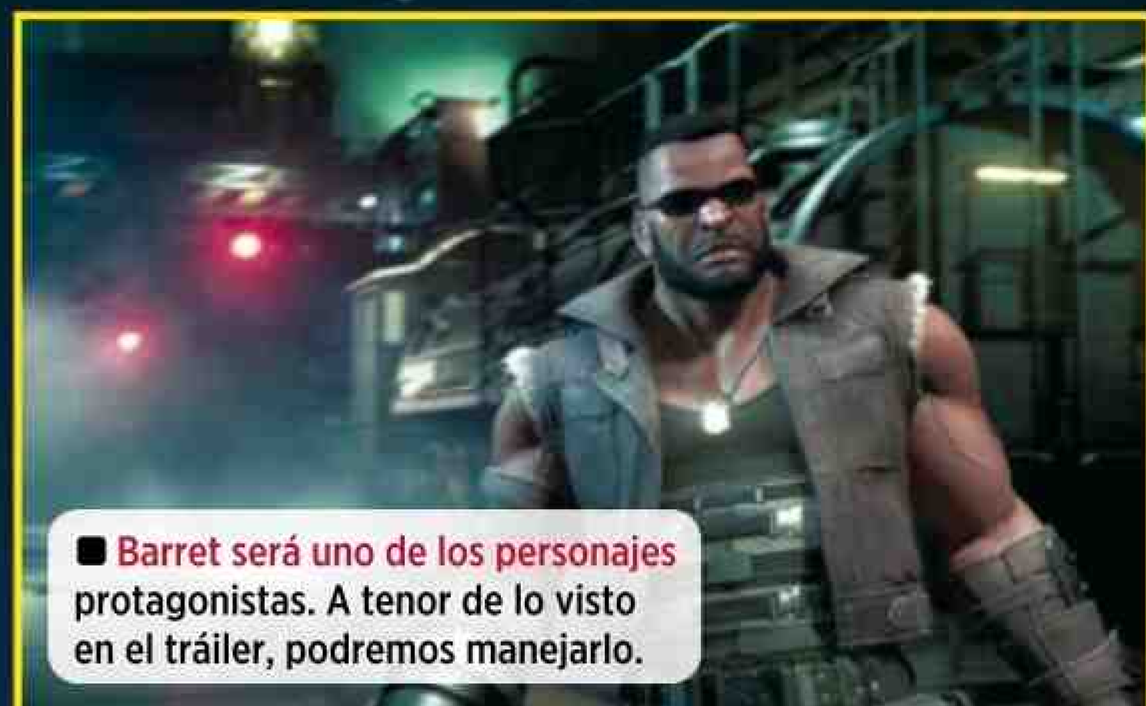


PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

FINAL FANTASY VII: REMAKE

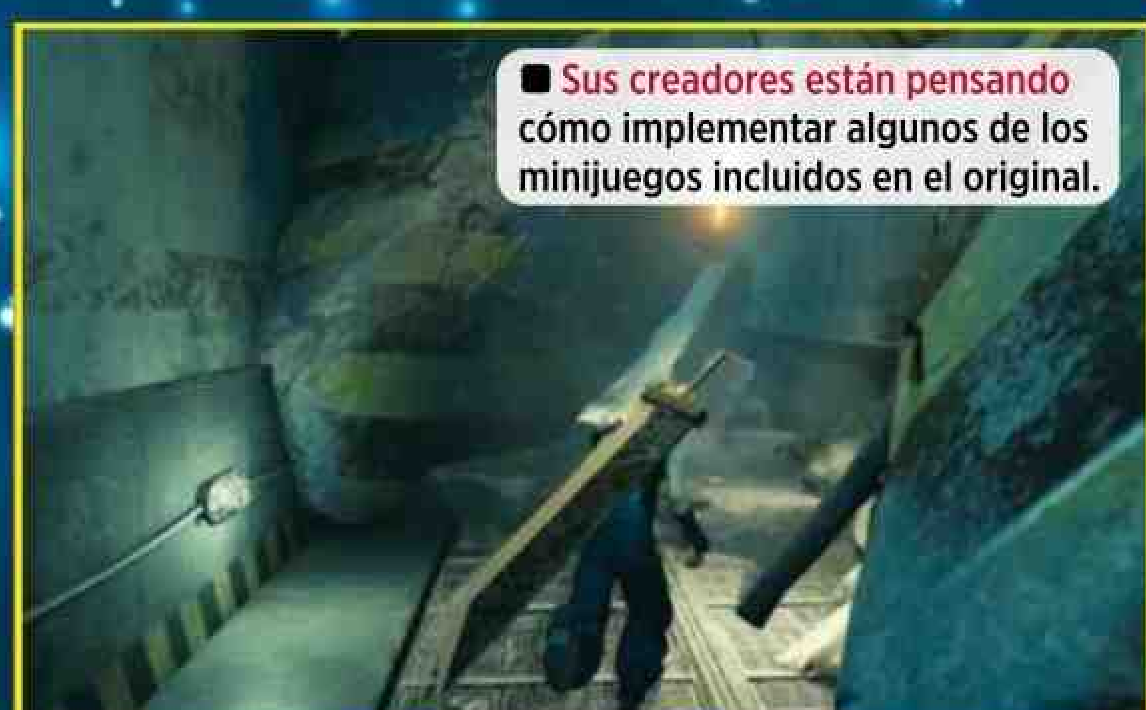
El "remake" más deseado (a la par que temido) de la historia de los videojuegos sigue adelante. Tetsuya Nomura, diseñador de personajes del *FFVII* original, será su director y Yoshinori Kitase ejercerá el rol de productor, tras dirigir el clásico. Y como ya sabréis, este "remake" llegará con bastantes cambios bajo el brazo, empezando por el sistema de combate. Ya hemos visto a Cloud explorar unos escenarios más que reconocibles y blandir su Espada Mortal contra unos enemigos igualmente conocidos... Pero los clásicos turnos serán sustituidos por combates en tiempo real, aunque con un pequeño menú en la parte inferior izquierda de la pantalla que marca distintas opciones (ataque, magia, invocación, ítems y defensa) y otros detalles muy "roleros", como mostrar las cifras con el daño que causamos en nuestros enemigos tras cada ataque. Además, también vimos a Barret usando su metralleta, así que suponemos que podremos cambiar de personaje con sólo pulsar un botón. Además de su intención de lanzarlo en varias entregas y de ampliar la historia original, sus creadores han confirmado que están pensando cómo incluir los minijuegos favoritos de los fans utilizando la tecnología actual (que, seguro, nos dejará unos gráficos de infarto). Lo malo es que aún falta bastante para verlo.




Barret será uno de los personajes protagonistas. A tenor de lo visto en el tráiler, podremos manejarlo.






Sus creadores están pensando cómo implementar algunos de los minijuegos incluidos en el original.

PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

KINGDOM HEARTS III

Otro de los juegos más esperados de Square Enix es, sin duda, *Kingdom Hearts III*. No lo veremos este año, y más teniendo en cuenta que en unos meses llegará *Final Fantasy XV*, pero esto no mitiga las ganas que tenemos de disfrutar de la nueva aventura de Sora, Donald y Goofy. Como siempre, los universos de Disney conformarán gran parte de la experiencia y ya está confirmada la presencia de mundos inspirados en "Enredados" y "Big Hero 6", aunque esperamos que también recurran a pelis más clásicas (y también modernas). El sistema de combate será parecido al de las otras entregas, con un estilo de RPG de acción en el que la Llave-Espada volverá a ser clave. Para amenizar la espera este año llega *Kingdom Hearts 2.8 HD Final Chapter Prologue*, un "remaster" para PS4 que incluirá *Dream Drop Distance* (3DS), *Birth by Sleep: A Fragmentary Passage* (un nuevo episodio que enlazará con la tercera entrega numerada) y "Back Cover" (una peli). Consolémonos con ello.

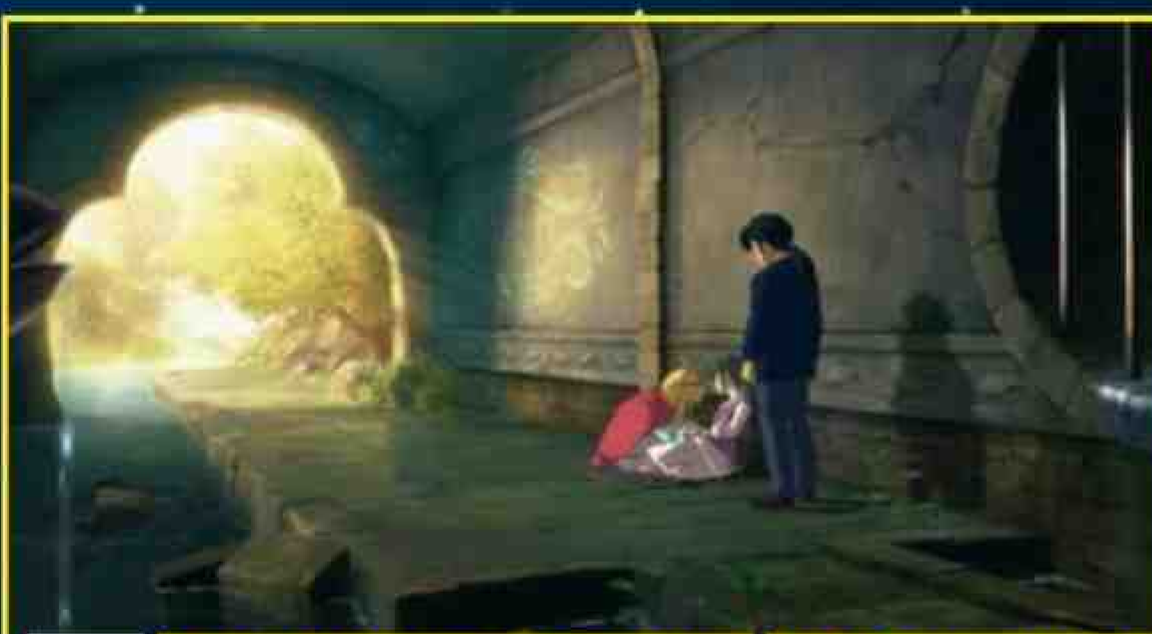

Poco se sabe de la trama. Tampoco su fecha de salida.





Los combates serán en tiempo real, con un sistema similar al de los anteriores entregas de la saga.


Ni no Kuni II no será una secuela ya que apostará por nuevos personajes. Level 5 y Akihiro Hino siguen al frente de su desarrollo.





PS4 | LEVEL 5/BANDAI NAMCO | SIN CONFIRMAR

NI NO KUNI II

El primer *Ni no Kuni* fue uno de los RPG más especiales de PS3 (no todos los días los talentos de Studio Ghibli se unen a Level 5 para crear un videojuego, ¿verdad?). Sin embargo, el estudio creador de joyas como "La Princesa Mononoke" esta vez no estará involucrado en el desarrollo... aunque el compositor Joe Hisaishi y la diseñadora de personajes Yoshiyuki Momose (ambos parte fundamental de Studio Ghibli) sí trabajaran codo con codo con Level 5 en la creación de *Revenant Kingdom*, que no será una secuela como tal sino que presentará nuevos personajes. Como Evan, un niño rey que, acompañando por un visitante de otro mundo llamado Roland, deberá demostrar su valía en tiempos difíciles. Nada sabemos aún acerca del sistema de juego ni de la trama, pero estéticamente será precioso.





Dragon Quest XI volverá a llevar la firma de Yuji Horii así como la BSO de Koichi Sugiyama y los personajes diseñados por Akira Toriyama.

PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

DRAGON QUEST XI

Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito supuso el estreno oficial en Europa de la mítica saga rolera de Enix y se convirtió por méritos propios en uno de los RPG más queridos de PS2. Tanto, que los poseedores de consolas PlayStation llevamos años añorándolo, tras observar impotentes como la saga regresaba a las consolas de Nintendo, com *Dragon Quest IX* y *X* saliendo en Nintendo DS y Wii, respectivamente. Hace unos meses pudimos consolarnos con *DQ Heroes*, un *Musou* en toda regla, aunque con todo el sabor de la saga creada por Yuji Horii. Pero lo mejor está por llegar y, coincidiendo con el 30º aniversario de la serie, *Dragon Quest XI* brillará con fuerza en PS4. Será un RPG que se alejará de los "experimentos multijugador" de las dos entregas anteriores para abrazar un enfoque más clásico, más cercano a *Dragon Quest VIII*, lo que nos parece una noticia estupenda. Así pues, podemos esperar un nuevo y enorme mundo abierto para explorar y combates por turnos a la antigua usanza, aunque nada se sabe aún de la trama ni de la jugabilidad, más allá de lo mostrado en el tráiler de presentación. Además del citado Yuji Horii, *Dragon Quest XI* volverá a contar con los diseños de Akira Toriyama y la BSO de Koichi Sugiyama, que a sus 84 años de edad quiere culminar su carrera con su mejor trabajo.





Ofrecerá un enorme mundo para explorar con libertad y combates por turnos a la antigua usanza, al estilo de *Dragon Quest EPDRM*.





Lann y Reyne serán los dos protagonistas de este RPG dedicado a los fans de la saga.

PS4 | SQUARE ENIX | 2016

WORLD OF FINAL FANTASY

Además de *Final Fantasy XV*, Square Enix tiene prevista otra entrega de *FF* para nuestras consolas en este 2016. Se trata de *World of Final Fantasy*, un "spin-off" ambientado en un mundo llamado Grimoire habitado por personajes y enemigos característicos de la saga *Final Fantasy* (desde Cloud de *FFVII* hasta los chocobos). Todos ellos lucirán una simpática estética "chibi" con la excepción de la dupla protagonista, Lann y Reyne, que podrán alternar este rasgo con su apariencia "normal" (lo que tendrá consecuencias en la jugabilidad). En cuanto a los combates, serán muy clásicos y por turnos y en ellos utilizaremos criaturas que previamente hayamos capturado (cactilios, moguris, etc.). Una BSO del maestro Masashi Hamauzu (*Dirge of Cerberus*, *Final Fantasy XIII*...) será la guinda para una producción que saldrá este año para PS4 y PS Vita.



PS4/PS3 | ATLUS | SIN CONFIRMAR

PERSONA 5

Aunque *Persona 5* no tiene lanzamiento confirmado para Europa, Atlus sí ha anunciado ya su salida en Estados Unidos para este 2016, y nos extrañaría mucho que no llegará aquí teniendo en cuenta que sí lo han hecho las entregas previas. Como es habitual en la serie, los protagonistas serán estudiantes de un instituto japonés que, de noche, sacarán a relucir personalidades ocultas (los "persona") para salvar el mundo. Durante el día viviremos escenas cotidianas de la vida estudiantil, pero de noche todo se volverá muy oscuro, con el grupo protagonista experimentando extraños sucesos. Atlus todavía no ha mostrado muchos detalles, pero ya hemos visto que, aparte de combates por turnos, habrá infiltración y saltos. Katsura Hashino repite a la batuta (ya dirigió *Persona 3* y *4)* y Shigenori Soejima y Shoji Meguro se encargan del diseño de personajes y de la banda sonora, respectivamente.







El estilo visual en plan manganime será una de sus señas de identidad.









Los personajes lucirán una simpática estética "chibi" o "cabezona-superdeformed".



En los combates participarán criaturas típicas de los *FF* como este cactilio o los moguris. Eso sí, habrá que capturarlos previamente.



PS4 | COMPILE HEART/BADLAND GAMES | 2016

FAIRY FENCER F: ADVENT DARK FORCE

Advent Dark Force será una versión optimizada para PS4 de *Fairy Fencer F*, un notable RPG que salió para PS3 en 2014. Además de gráficos mejorados, ofrecerá dos nuevas tramas, opción de llevar hasta 6 personajes en el grupo, enemigos más difíciles...



PS4 | BANDAI NAMCO | YA DISPONIBLE

THE WITCH AND THE HUNDRED KNIGHT: REVIVAL EDITION

Revive en PS4 uno de los "action RPG" más curiosos y originales de PS3 con algunas mejoras gráficas e interesantes añadidos, como la posibilidad de controlar a la bruja Metallia en una nueva zona llamada Tower of Illusion. Lástima que siga en inglés.



PS4 | SEGA | SIN CONFIRMAR

VALKYRIA: AZURE REVOLUTION

Azure Revolution supondrá un giro con respecto a los anteriores *Valkyria*, no sólo por su historia independiente, sino porque ofrecerá los combates más enfocados a la acción pero sin renunciar al componente táctico. Esperemos que salga en Europa.







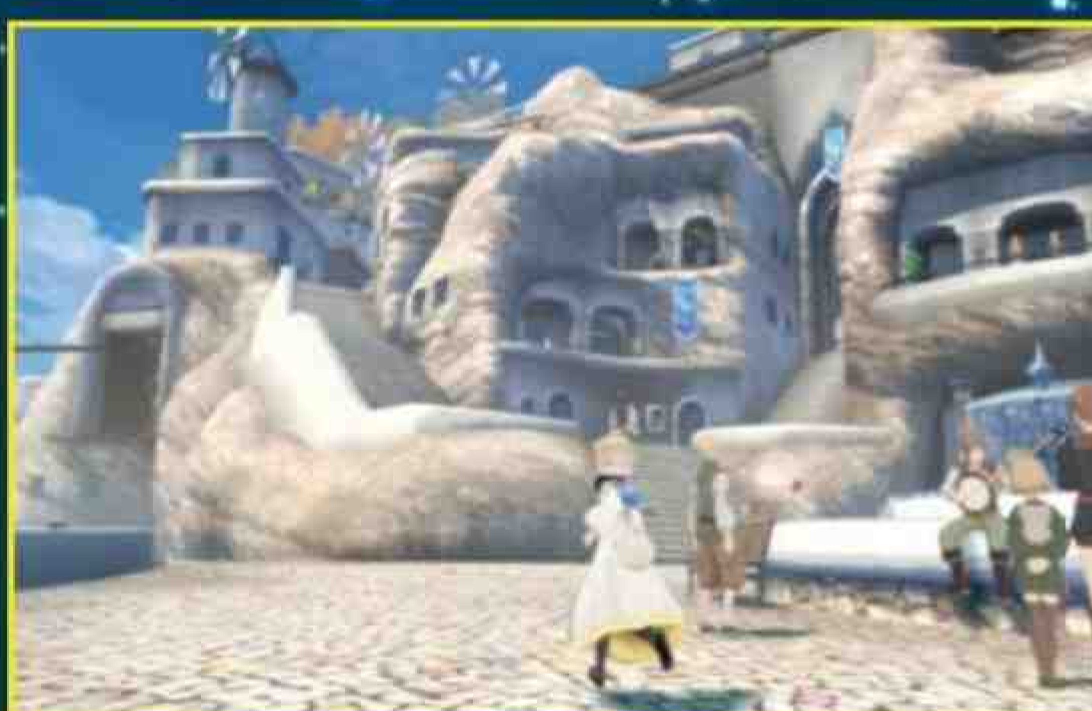
Los combates siguen siendo muy dinámicos aunque van a ofrecer algunas novedades.

PS4 BANDAI NAMCO 2016

TALES OF BERSERIA

La nueva entrega de la serie *Tales of* llegará con no pocas novedades bajo el brazo, empezando por su protagonista, que por primera vez en la saga será una fémina en solitario. En *Tales of Berseria* nos pondremos en la piel de Velvet, una joven consumida por el odio tras una experiencia traumática sufrida tres años antes de los sucesos narrados en el juego (que, además, otorgó a su mano izquierda una habilidad especial). Durante la aventura conoceremos a muchos personajes, como Laphicet (que representa la imagen de la "luz"), Rokurou (un espadachín que usa espadas dobles) o Eleanor, una exorcista que estará en conflicto permanente con Velvet. Los exorcistas son una especie de guerreros sagrados cuya organización, llamada la Abadia, tiene como objetivo mantener el orden mundial. En cuanto al sistema de combate, ofrecerá más libertad y recursos como la posibilidad de robar el alma a los enemigos. El juego se ambientará en el Reino Sagrado de Midgand, una gran potencia que gobierna un enorme continente y muchas de las islas del océano (los barcos jugarán un papel importante). En nuestro viaje visitaremos multitud de localizaciones, de características muy diferentes entre sí, desde la arquitectura de los edificios hasta la climatología. Veteranos diseñadores de personajes de distintos *Tales of* como Mutsumi Inomata, Kosuke Fujishima, Minoru Iwamoto y Daigo Okumura regresan en esta entrega. Y Ufotable, el reputado estudio de animación japonés, volverá a encargarse de las secuencias de vídeo. Llegará con subtítulos en castellano.









Velvet será la protagonista. Por primera vez en la saga lo será una fémina en solitario.



Veteranos diseñadores de distintas entregas de la saga regresan en *Tales of Berseria.*



■ *Star Ocean: Integrity & Faithlessness* es la quinta entrega de esta saga rolera que nació en Super Nintendo en 1996. Aquí sólo llega para PS4 (en Japón sale también en PS3). .





PS4 | TRI-ACE/SQUARE ENIX | 1 DE JULIO

STAR OCEAN: INTEGRITY & FAITHLESSNESS

Este verano se cumplirá el vigésimo aniversario de la serie de Tri-Ace y Enix. Y no hay mejor forma de celebrarlo que con la quinta entrega de *Star Ocean*, que llegará a nuestras consolas en algún momento de este 2016 (en Japón acaba de salir). *Integrity & Faithlessness* tiene lugar entre *Star Ocean: The Second Story* y *Till the End of Time* (es decir, entre la segunda y la tercera entrega de la serie), en un planeta llamado Faykreed, a 6.000 años luz de La Tierra. La historia nos pondrá en la piel de Fidel Camuze, que junto a su amiga de la infancia Miki Sauvester y otros héroes tendrá que proteger a una misteriosa joven amnésica llamada Relia. Podremos llevar hasta 7 miembros a la vez en nuestro grupo (a los que se nos podrán unir personajes no controlables como apoyo en ciertos momentos). Los combates serán muy dinámicos y sin transiciones de ningún tipo y contaremos con dos tipos de ataque (débil y fuerte) y defensa, además de nuevos ataques en grupo. Aparte de la BSO del maestro Motoi Sakuraba, en *Integrity & Faithlessness* encontraremos un notable apartado gráfico a 1080 p y 60 fps y voces en inglés o japonés, con textos en inglés... o francés. Una pena que no lo traduzcan al castellano. Al menos sí contaremos con dos ediciones especiales, aunque la jugosa *Collector's Edition* sólo se venderá en la store de Square Enix.



■ El protagonista será Fidel, aunque en los combates podremos cambiar de personaje con la cruceta. Podremos llevar hasta siete héroes.

PS4/PS VITA | FALCOM | SIN CONFIRMAR

YS VIII: LACRIMOSA OF DANA

Otra saga con solera (su primera entrega data de 1987) que verá la luz es *Ys*, cuyo último capítulo, *Lacrimosa of Dana*, saldrá este verano en Japón para Vita y en 2017 para PS4. ¿Llegaremos a ver a Ricotta, Hummel y el resto de sus héroes combatir en tiempo real en occidente? Esperemos que sí...



PS4/PS VITA | KOEI TECMO | 10 DE JUNIO

ATELIER SOPHIE: THE ALCHEMIST OF THE MYSTERIOUS BOOK

La longeva saga rolera de GUST (con éste ya van 17) se estrena en PS4 con una entrega protagonizada por una joven llamada Sophie que posee un libro con todos los secretos de la alquimia. Pero para descubrirlos, tendrá que embarcarse en un viaje lleno de peligros. En PS Vita sólo llegará en digital.



PS4 | SQUARE ENIX | VERANO

I AM SETSUNA

Este juego de Tokyo RPG Factory no pertenece a ninguna saga conocida, pero la idea de sus creadores ha sido captar la esencia de los mitos del rol japonés, con un sistema de batalla inspirado en el famoso *Chrono Trigger* de Super NES y una estética de lo más clásica. Llegará al Store este verano.



BATTLEBORN

AÑO 19 957
SISTEMA PENARCH
A BORDO DE LA NAVE JENNERIT EXODUS.

¡POR FIN! ¡PENARCH YA CASI ESTÁ OSCURECIDO! AHORA ES CUESTIÓN DE TIEMPO QUE ASCENDAMOS. NI ME IMAGINO CÓMO SERÁ AL OTRO LADO.

INICIANDO FASE FINAL.

¿HOLAA? ¿DEANDE?

AH, TUS LISTAS. ¡SIEMPRE LAS LISTAS! ME SORPRENDE QUE NO TENGAS EL PROCESO MEMORIZADO TRAS TANTOS AÑOS.

MIS DISCULPAS, COMANDANTE, PERO ESTAS LISTAS ASEGURAN QUE SUS CUIDADOSOS PLANES SE LLEVEN A CABO CON PRECISIÓN.

NOS INFORMAN DE QUE LAS CINCO FACCIONES ESTÁN CASI DERROTADAS.

LOS TÉCNICOS JENNERIT ESTÁN CARGANDO EL HELIOFAGO. POTENCIA MÁXIMA EN TRES MACRONES.

EL PORTAL VARELSI SE ABRIRÁ EN 45 MICRONES.

DIME, MAESTRA DE ESPÍAS, ¿CUÁNTOS OSCURECIMIENTOS HEMOS PRESENCIADO?

DEPENDE DE CÓMO LOS CLASIFIQUE, COMANDANTE. ¿CUENTAN TAMBIÉN LOS QUE VIMOS DESDE QUE APARECIERON LOS VARELSI EN NUESTRO UNIVERSO? ¿O DESPUÉS DE NUESTRA, ESTO... ALIANZA?

CONTINÚA EN BATTLEBORN.COM/STORY/ES/



BATTLEBORN
LA GRAN COALICIÓN

Salidos de las juventudes "gearboxistas", veinticinco héroes destinados a salvar el futuro de la última estrella del universo están a punto de entrar en el parlamento de PS4. Todos llegan con la voluntad de sellar un pacto con el que poner fin a la casta que ha expoliado las arcas creativas del shooter online.



Gearbox se ha propuesto volver a renovar el género del shooter, acentuando el foco sobre el multijugador y tirando de ingredientes muy diversos para la macedonia: beat'em up, rol, MOBA, tower defense...

HÉROES DE SU PADRE Y DE SU MADRE

EL EXTENSO PLANTEL DE PERSONAJES se traducirá, prácticamente, en veinticinco formas diferentes de abordar los combates, con el condicionante de que no será posible que dos personas de un mismo equipo repitan héroe. El trabajo en equipo será fundamental para poder exprimir todo el potencial del título.



■ **Roles y distancia.** Habrá personajes enfocados al ataque, a la defensa y al apoyo, con parámetros de poder, salud y velocidad muy diversos. El alcance de las armas (de fuego y blancas) será determinante.



■ **Habilidades.** Además de una característica pasiva, cada personaje dispondrá de tres poderes cuyo tiempo de recarga variará. El más potente de todos se desbloqueará en nivel 5 y resultará devastador.



■ **Desbloqueo.** Muchos de los personajes no estarán disponibles de primeras, sino que habrá que sacarlos, bien alcanzando un cierto nivel de experiencia o bien cumpliendo dos desafíos posibles por cada uno.

■ PS4 | GEARBOX SOFTWARE (2K GAMES) | SHOOTER | 3 DE MAYO

Mientras los políticos españoles siguen mareando la perdiz a cuenta de la constitución del gobierno, el estudio Gearbox ultima ya los detalles de *Battleborn*, su particular coalición de ciencia ficción. Ambientado en un oscuro futuro, en el que todas las estrellas han ido muriendo, veinticinco héroes, pertenecientes a cinco facciones, deberán dejar a un lado sus diferencias para formar un frente común y salvar al último astro, Solus, de su total destrucción, algo a lo que aspira Rendain, un tránsfuga que ni Eduardo Tamayo. Como ya hicieron con *Borderlands* hace unos años, la intención del estudio texano y de 2K es renovar un género sobreexplotado hasta la saciedad, como es el del shooter. En esta ocasión, el enfoque será más polivalente, en dos sentidos. Por un lado, habrá tanto campaña cooperativa como modos competitivos. Por otro lado, la macedonia de géneros será aún más variada, al mezclar shooter con beat'em up, rol, MOBA o tower defense.

La primacía del multijugador online será tal que se exigirá conexión permanente a internet, aunque sólo queramos disfrutar el modo Historia en solitario. La justificación es que el juego contará con un sistema de puntos de experiencia y objetos consumibles vinculado a los servidores, para evitar que nadie se sienta tentado de llevar a cabo perversas triquiñuelas.

Battleborn se jugará en primera persona, pero no será un shooter al uso, ya que cada personaje contará con un arma y unas habilidades totalmente diferenciadas: pistolas, ametralladoras, rifles de asalto, lanzacohetes, escopetas, arcos, hechizos, kunais, katanas, floretes, hachas, abanicos... El tono será tremendamente estratégico, por motivos como la confrontación de armas a distancia y cuerpo a cuerpo o la infinitud de la munición. El trabajo en equipo será fundamental pues, por ejemplo, convendrá »

PICOTEO DE GÉNEROS

GEARBOX SOFTWARE es un estudio especializado en shooters y *Battleborn* lo es, pero no en el sentido al que estamos acostumbrados. Si *Borderlands* introdujo ya lazos con otros géneros, este proyecto irá un paso más allá, al apostar por simbiosis con otros campos, para plantear un desarrollo realmente peculiar.



■ **Beat'em up.** Muchos personajes combatirán cuerpo a cuerpo, con katanas, abanicos, guanteletes, hachas... El cuadro de selección de héroes, los diseños y el ritmo de ciertos combos recordarán al género de la lucha.



■ **Rol.** El sistema Helix hará que, en cada partida, haya que subir desde el nivel 1 hasta el 10, a base de obtener experiencia. Cada héroe tendrá un árbol de evolución y, en cada escalón, habrá que elegir entre dos mejoras.



■ **MOBA.** En el multijugador competitivo, veremos muchas ideas de este género tan exitoso en PC: presencia de esbirros, contratación de mercenarios, aumento del tiempo de reaparición al morir...



■ **Tower defense.** En la campaña, habrá numerosas secciones en las que habrá que defender determinados elementos de las oleadas de enemigos que aparecerán, para lo cual podremos desplegar torretas estratégicas.



■ **El juego derrochará humor** por los cuatro costados. Cada personaje hará gala de sus propios diálogos y de múltiples chascarrillos.





■ **El Dragón, un luchador con los brazos amputados,** ha sido el último personaje en anunciarse. Dará unas tortas como panes.



■ **Estos centinelas tendrán un gran peso en el juego,** pues aparecerán tanto en el modo Historia como en los modos competitivos.



» que los personajes más físicos tengan siempre cerca un sanador o, al menos, alguien que despliegue escudos o elementos defensivos. Todo eso, unido a la posibilidad de evolucionar al personaje de diferentes modos dentro de cada partida o al equipamiento de hasta tres modificadores, hará que nunca sepamos muy bien qué esperar de cada uno de los miembros del bando rival en el multijugador competitivo.

La campaña constará de nueve capítulos, de unos 30-40 minutos de duración, transcurrirá en escenarios lineales y habrá vidas limitadas, para fomentar el compañerismo. A priori, su duración puede parecer exigua, pero será bastante rejugable, gracias a las diferencias entre los propios personajes y a la existencia de desafíos y de una puntuación en función de nuestra actuación. Los tres modos competitivos (Incursión, Fusión y Devastación), por su parte, plantearán refriegas de cinco contra cinco. Lejos de ser duelos a muerte para ver quién acumula más bajas, la prioridad será cumplir ciertos objetivos con cabeza: eliminar dos centinelas enemigos, proteger a una serie de esbirros hasta una zona y capturar zonas, respectivamente. Es decir, matar por matar servirá de muy poco.

La estética será otro de los puntos fuertes de *Battleborn*. En la línea de *Borderlands*, el color y las explosiones serán la tónica general, unidas a un diseño de personajes de lo más vistoso.



Rendain será el villano principal, y tendrá a su disposición todo un ejército de oscuras criaturas, conocidas como Varelsi.







RETORCIENDO MODOS

PENSADO PARA DISFRUTARLO EN COMPAÑÍA, *Battleborn* contará con conexión permanente obligatoria, algo que Gearbox no había anunciado hasta ahora (da igual que sólo queramos jugar la campaña en solitario, sin nadie a nuestro lado). Como ya hizo con *Borderlands*, el estudio ha introducido ideas propias que harán que el juego tenga un estilo muy marcado, diferente casi al de cualquier otra propuesta multijugador.



Campaña. Estará estructurada en nueve capítulos independientes, contará con imponentes jefes finales y tendrá cooperativo para cinco personas, una cifra muy poco habitual (y pantalla dividida para dos).



Incursión. El objetivo en este modo MOBA será acabar con los dos centinelas del equipo rival, al tiempo que se defienden los propios. Las partidas rondarán la media hora y serán muy estratégicas.



Fusión y Devastación. En el primer modo, habrá que conducir esbirros hasta un horno crematorio, mientras que el segundo será un modo muy clásico, basado en la dominación de tres puntos del escenario.



El diseño de personajes irá un paso más allá de lo que lo hizo *Borderlands*, tanto en la parcela jugable como en la estética.





Entre los futuros contenidos, habrá algunos gratuitos (personajes, mapas y modos) y otros de pago (episodios de la campaña, modelos y gestos de burla), siguiendo la línea que ya se vio en *Borderlands*.

La pantalla se convertirá en un auténtico espectáculo de efectos. Hay que destacar que el juego dará comienzo con una genial escena de vídeo de estética manganime, que, con una mezcla de pop y rap creada para la ocasión, nos llevará a las nubes desde el primer minuto. Como es habitual en los juegos de 2K, las voces estarán dobladas al castellano, con un sentido del humor de lo más cafre e hilarante.

El juego aterriza el 3 de mayo, pero, antes, hasta el 18 de abril, se podrá disfrutar de una beta abierta que ofrecerá dos misiones de la campaña (El filo del vacío y El algoritmo), así como dos de los modos competitivos (Fusión e Incursión), con los veinticinco personajes disponibles. Más allá de que a la compañía le sirva para asegurar el buen funcionamiento de los servidores, es una ocasión imperdible para conocer de primera mano la propuesta.

2K ha anunciado ya el plan de contenidos postlanzamiento, y parece que también tomará nota del buen ejemplo de *Borderlands*. Por un lado, está previsto que lleguen gratuitamente cinco personajes extra, nuevos modos y mapas. Por otro lado, habrá cinco DLC de pago (a 4,99 euros cada uno o a 19,99 en total, con el pase de temporada), cada uno de los cuales añadirá un nuevo episodio a la campaña, modelos y gestos de burla. Si es de superhéroes y la preside Gearbox, no hay por qué tener miedo a la gran coalición.

NOVEDADES PlayManía



PÁGINA 50

DARK SOULS III

La tercera entrega de la saga conserva sus señas de identidad, incluida su elevada dificultad. Pese a basarse en ideas conocidas consigue sorprender.



PÁGINA 54

DiRT Rally. El juego de rallies más completo, espectacular y realista desde los tiempos de los *Colin McRae* originales. Si te gusta el mundo del motor en general y el rally en particular, no deberías perderle la pista: te atrapará.



PÁGINA 58

The Division. Una adictiva mezcla entre juego de rol y juego de acción con un potente multijugador, que nos permite recorrer con libertad una asolada Nueva York y formar equipo con otros jugadores para afrontar su completa campaña. Y luego queda el competitivo...



PÁGINA 66

Day of The Tentacle Remastered. Un clasicazo de las aventuras gráficas de LucasArts puesto al día, con un hilarante argumento basado en los viajes en el tiempo y una trama que sigue estando vigente hoy día. Además, es "cross-buy" entre PS4 y PS Vita.

LA PRIMAVERA, TODO LO ALTERA

Este año la primavera se presenta realmente emocionante, no tanto por el número de lanzamientos, como por su calidad: *Uncharted, Battleborn, Ratchet & Clank, Ovewatch, Doom*... Para ir abriendo boca, ya podemos disfrutar de *The Division*, del genial (y difícil) *Dark Souls III* y del sorprendente *DiRT Rally*. Eso hablando de títulos de relumbrón. Pero hay mucho más. Si te gustan los clásicos, no te pierdas la remasterización de la mítica aventura gráfica *Day of The Tentacle*. Y si te va el género, apúntate *Randal's Monday*. Si prefieres la infiltración, atento a estas dos propuestas: *Hitman* (que se vende a trozos) y *République* (con unas originales mecánicas de juego). Pero tranquilo, que hay juegos para todos los gustos, desde los combates de artes marciales mixtas de *UFC 2*, al beat'em up subidito de tono de *Senran Kagura*, pasando por el adictivo planteamiento retro de *Unepic*, el rol más clásico de *Nights of Azure* o la velocidad arcade de *Trackmania Turbo*. Y la primavera no ha hecho más que empezar...

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

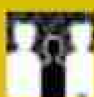
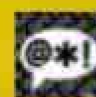
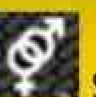
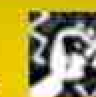
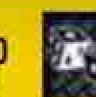
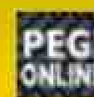
95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:  EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED







Género: **ACTION RPG**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Ed. Coleccionista: **124,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2 - 6**

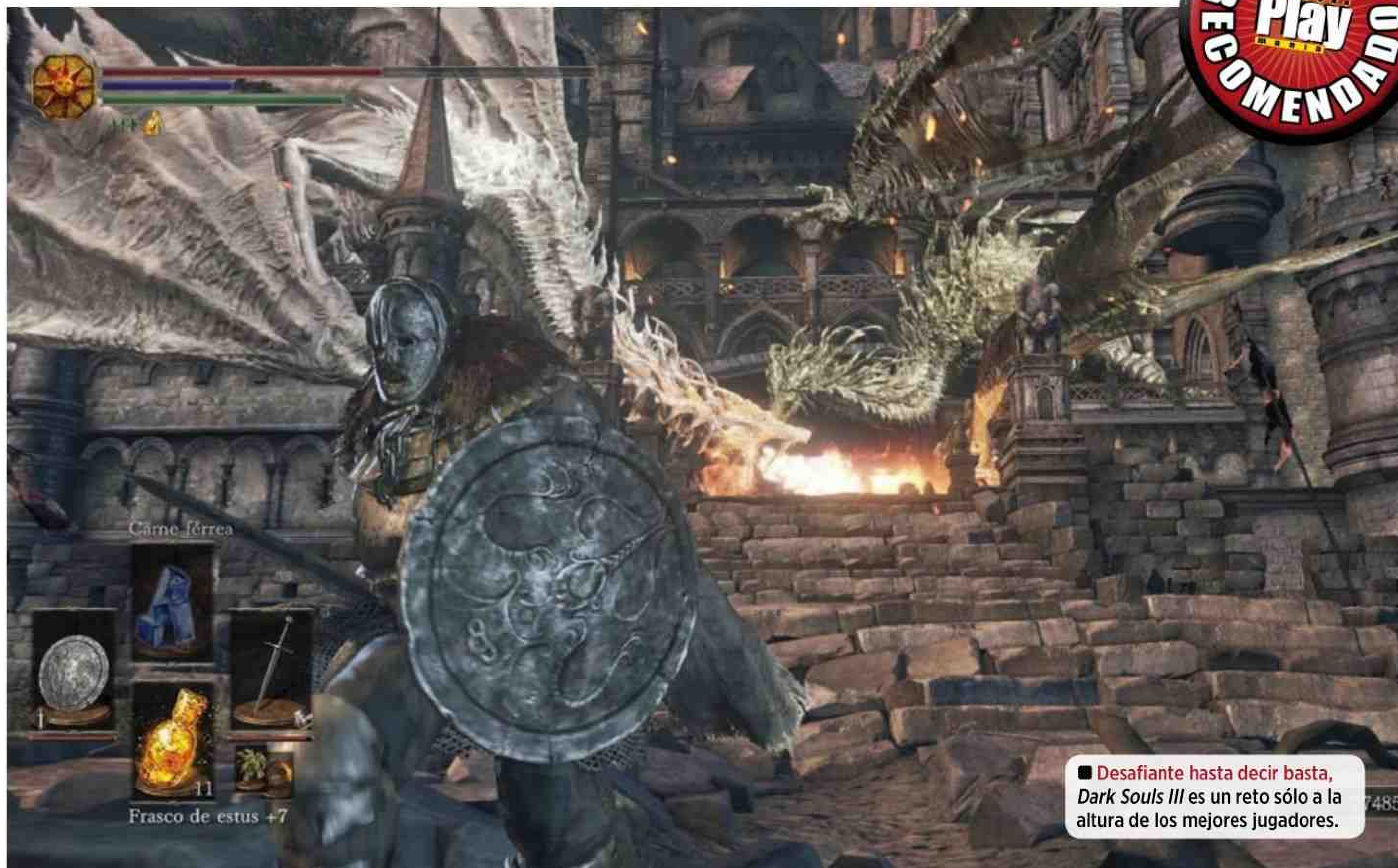

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.darksouls3.com/es/



Desafiante hasta decir basta, *Dark Souls III* es un reto sólo a la altura de los mejores jugadores.

LA EDAD DEL FUEGO RECLAMA A SU NUEVO **SEÑOR DE LA CENIZA**

Dark Souls III

El reloj marca las muerte en punto y un nuevo héroe deberá alzarse de entre las cenizas para enfrentarse al mayor (y mejor) desafío de From Software.

Tras una inolvidable visita a Yharnam, tierra de cazadores y bestias sedientas de sangre, From Software nos trae una nueva entrega de la fantasía medieval que les ha hecho famosos en todo el mundo. Y esta vez lo hacen con Hidetaka Miyazaki a la cabeza, padre de la saga y gran ausente en el desarrollo de *Dark Souls II*, donde actuó únicamente como supervisor. Su presencia es evidente desde el minuto uno en *Dark Souls III* y es inevitable ser invadidos por una cálida sensación de familiaridad al poner un pie sobre Lothric, reino donde se desarrolla esta aventura. Pero esto no es más que una trampa para que incluso el jugador veterano se confíe: no hay ayudas ni esperanza para aquel que se atreve a aceptar el viaje del Adalid de la Ceniza, sólo desesperación y muerte. *Dark Souls III* sigue al dedillo la exitosa y desafiante fórmula que ha hecho de la saga una de las más influyentes de los últimos años, equilibrando los aspectos que cojeaban y alcanzado un nivel de perfección reservado sólo para los Señores de la Primera Llama.

Nuestro deber en esta entrega es viajar por todo Lothric en busca de los Señores de la Ceniza, a los que debemos devolver a sus tronos "a la fuerza". Como suele ser habitual, la historia no se narra con cinemáticas espectaculares ni gigantescos chorros de texto, sino que hay que buscarla en los pequeños detalles: la descripción de un escudo, el lugar

ES DE NO MUERTO **ESPERAR** AL BUEN MOMENTO



1 **ARMAS.** Podemos efectuar ataques normales, cargados, en carrera, por la espalda o patadas, pero no perdáis de vista la barra de energía.



2 **MAGIA.** Se dividen en tres grupos: conjuros, milagros y piromancias. Eso sí, los personajes que sólo usen magia lo tienen difícil...



3 **DEFENSA.** Bloquear con escudos reduce gran parte del daño, pero si sois hábiles esquivando, podréis evitarlo por completo.

Restablecer las ascuas aumenta nuestra salud, abre el multijugador y nos da este aspecto tan "ardiente".



■ Hay dos tipos de estus: los que recuperan salud y los que recuperan ceniza. Debemos equilibrar la cantidad que llevamos.



■ Los mensajes de otros jugadores aparecen si jugamos online. Unas veces dan pistas útiles, otras... nos conducirán a la muerte.



■ Las armaduras no se pueden mejorar, pero de esta forma se nos invita a probar distintos sets y hacer combinaciones.





» ÚNETE A LA **JOVIAL COOPERACIÓN**



COOP. Si algún jefe nos amarga la vida más de lo debido, podemos invocar a otro jugador para que nos eche una mano.



JCJ. Con las Ascuas activas, otros jugadores pueden invadirnos en cualquier momento. Y siempre con ganas de bronca.



PACTOS. Actúan como facciones del multijugador y, al ascender de rango, conseguimos jugosas recompensas.

Aunque a primera vista los cambios no son tan evidentes, en *DS III* se ha pulido la "fórmula Souls" hasta alcanzar la perfección. En este sentido, es el mejor hasta la fecha.

donde hemos encontrado un anillo, la frase que nos espeta un personaje al llevar a cabo ciertas acciones... Además, hay un sinfín de conexiones y detalles que sólo se entienden habiendo jugado y terminado, especialmente, el primer *Dark Souls*. Es inevitable compararlo con la primera entrega, pues da la sensación de que ha servido como base sobre la que realizar todos los cambios y ajustes que hacen de *Dark Souls III* el *Souls* definitivo. El control del personaje y el sistema de combate son exactamente los mismos, con la diferencia de que ahora todo resulta más ágil, dinámico y fluido, en un estilo muy similar al de *Bloodborne*... con la "pequeña" diferencia de que aquí no se recupera vida con cada golpe. Es fundamental estudiar al enemigo, bailar a su alrededor, sopesar si merece la pena bloquear un ataque o arriesgarnos con una esquiva... La velocidad habrá aumentado, pero el ritmo permanece inalterable. Este aumento de velocidad se aplica también a los enemigos, más brutales y despiadados que nunca, ponen a prueba la barra de energía con ataques continuados que no dejan lugar al descanso. En este sentido, y si los espadones salían beneficiados en la primera entrega, ahora son los grandes perdedores, pues la lentitud de sus ataques nos deja totalmente expuestos a las acometidas enemigas.

Las hogueras, uno de los elementos más icónicos de la saga, actúan de forma muy similar a como lo hacían en *Dark Souls II*. Desde el inicio de la aventura podemos utilizarlas para teletransportarnos a cualquier otra que hayamos encendido, para almacenar objetos, para aprender nuevos hechizos y milagros o como checkpoint. Además, siempre que descansamos en ellas nuestras armas y escudos se reparan por completo, algo muy necesario dado que se estropean a una »



■ Combatir contra dos o más enemigos suele significar una muerte instantánea. Es esencial separarlos para derrotarlos.



■ Los mímicos son la peor de nuestras pesadillas, y el motivo por el que ya no abrimos ningún cofre sin darle antes un espadazo.



■ Las zonas venenosas regresan una vez más para hacer que cada paso sea un verdadero suplicio.





Atacar en el momento justo hace que algunos enemigos queden aturdidos, como con los ataques viscerales de *Bloodborne*.



No todo es oscuridad; en *DS III* visitamos algunas de las localizaciones más luminosas de toda la saga.



El nivel de detalle de algunas armaduras es increíble, casi tanto como el tamaño de la espada.



La congelación es un nuevo estado alterado que ralentiza el proceso de recuperación de energía.



Los agarres enemigos no sólo nos bajaran de un plumazo la salud, también son muy sangrientos...

Hay multitud de situaciones que evocan recuerdos del primer *Dark Souls*, así que nos parece recomendable haber jugado y comprendido esa entrega.



velocidad mucho mayor. Para subir de nivel y realizar compras acudimos al Santuario de enlace del Fuego (de nuevo, guiño al primer *DS*), nuestra "zona segura" donde, además, vamos conociendo a todos los personajes que encontramos en Lothric (si están dispuestos a venir con nosotros, claro). Descubrir sus historias y hacer que avancen es una de las partes más interesantes de *Dark Souls III*, aunque muchas son terriblemente enrevesadas y resulta harto complicado terminarlas sin ayuda. Algunos también actúan como vendedores de armas, armaduras, piromancias... y aumentan la variedad de su inventario al entregarles distintos objetos que encontramos en Lothric. Es inevitable sentir que gran parte de los ítems están reciclados de *DS* y *DS II*, pero a medida que jugamos nos damos cuenta de que, como la dificultad, se han convertido en recursos habituales que, de otro modo, echaríamos de menos.

El apartado artístico vuelve a acaparar todos los focos y aunque *Dark Souls III* no es ningún espectáculo gráfico (acusa caídas de frames, pero es bastante más estable que anteriores entregas), los diseños de armas, enemigos y escenarios están, sencillamente, a otro nivel. Ante nosotros se abren paisajes que cortan la respiración: castillos en ruinas, catacumbas terroríficas, lagos de fuego... Y algunas de las zonas de mayor tamaño que hemos visitado en un *Souls*: gigantescos

EL ETERNO CICLO DE ENLACE DEL FUEGO



1 **ALMAS.** Al derrotar enemigos absorbemos automáticamente sus almas, que podemos intercambiar después por todo tipo de servicios.



2 **MUERTE.** Al morir, perdemos todas las almas. Podemos volver y recuperarlas, pero si caemos de nuevo, desaparecerán para siempre.



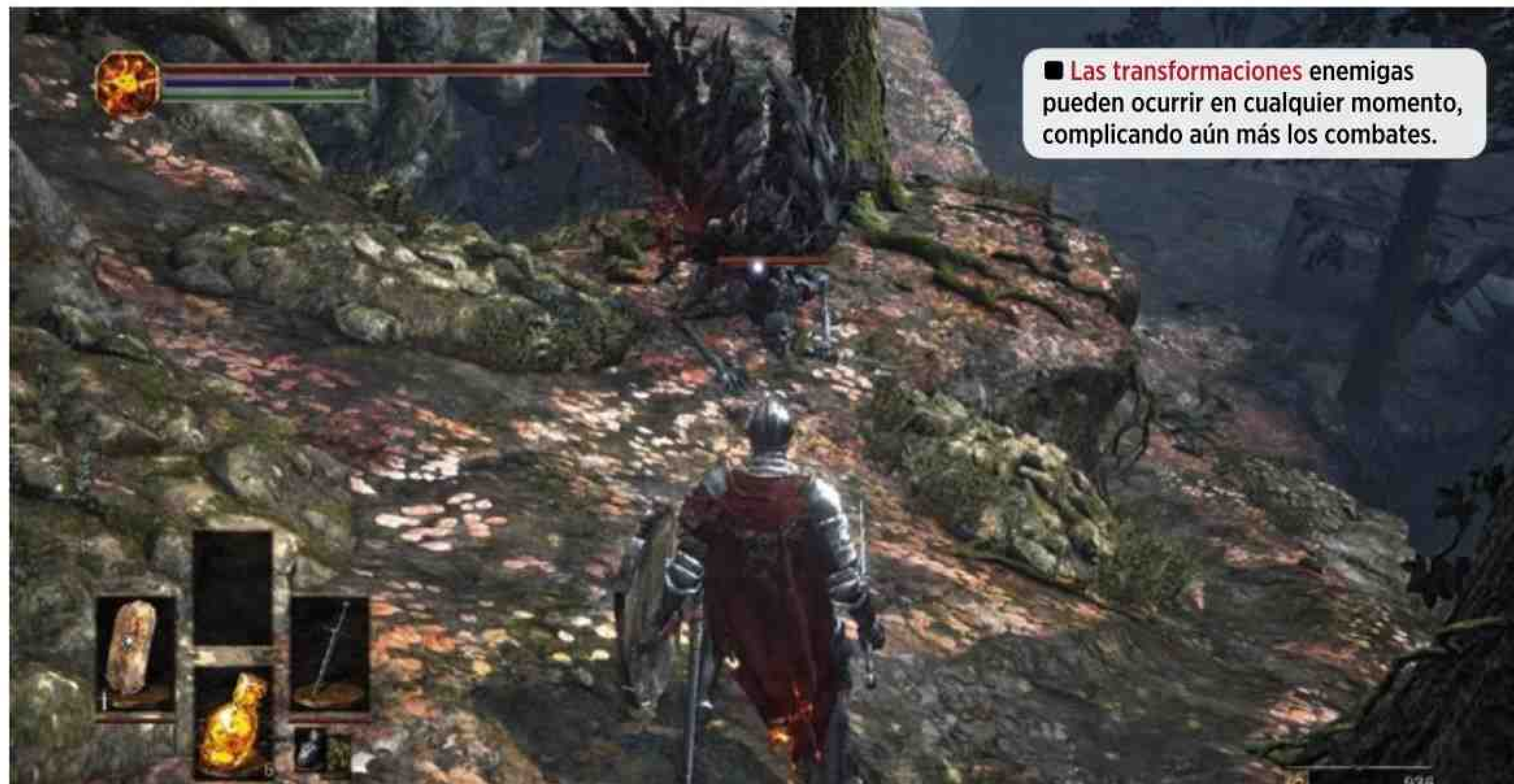
3 **GUARDIANA.** En el Santuario de Enlace del Fuego espera la Guardiana, que nos permite subir de nivel utilizando las almas conseguidas.



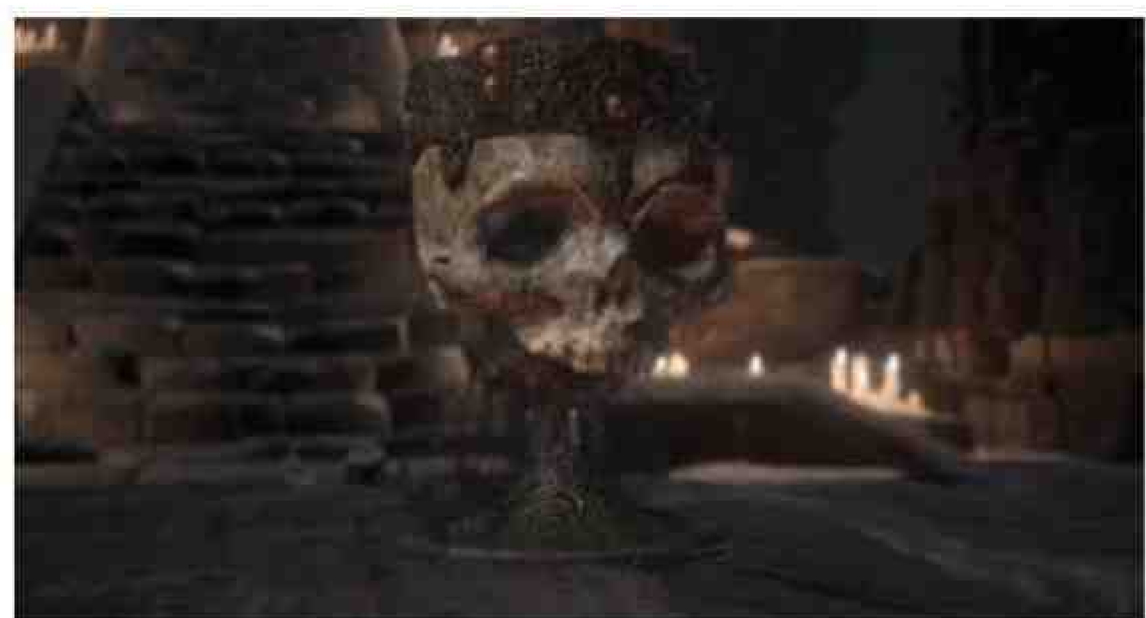
■ Hay zonas terroríficas que conseguirán poneros los pelos de punta. Esta, en concreto, es todo un homenaje a la Torre de Latria.

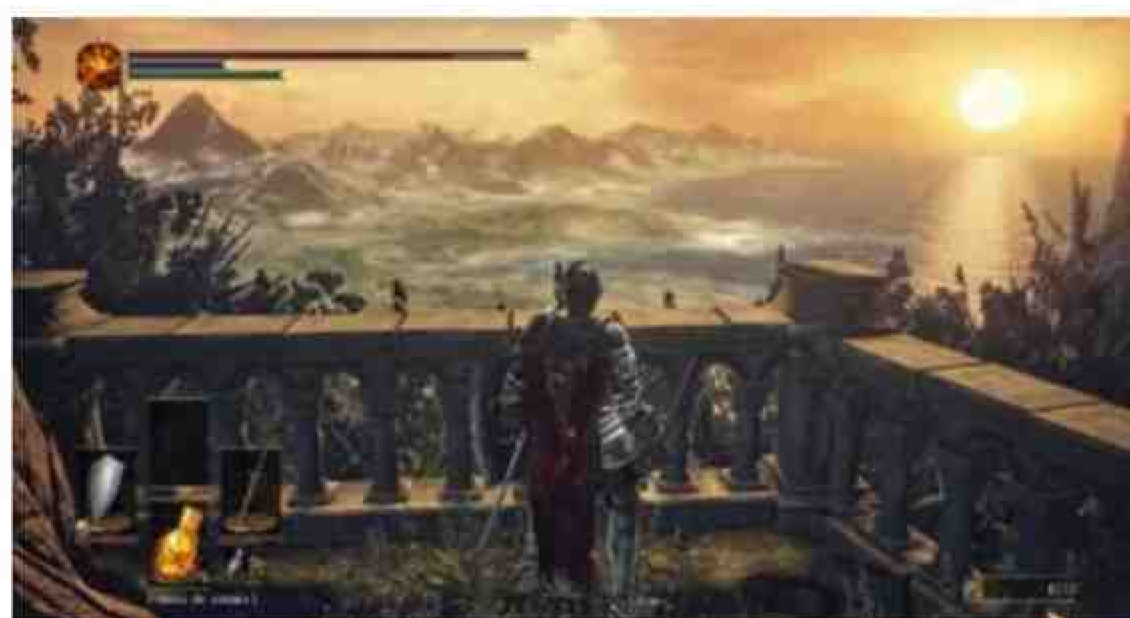


■ Para complicar más las cosas, en ciertas ocasiones nos atacarán al mismo tiempo enemigos con daños elementales opuesto.



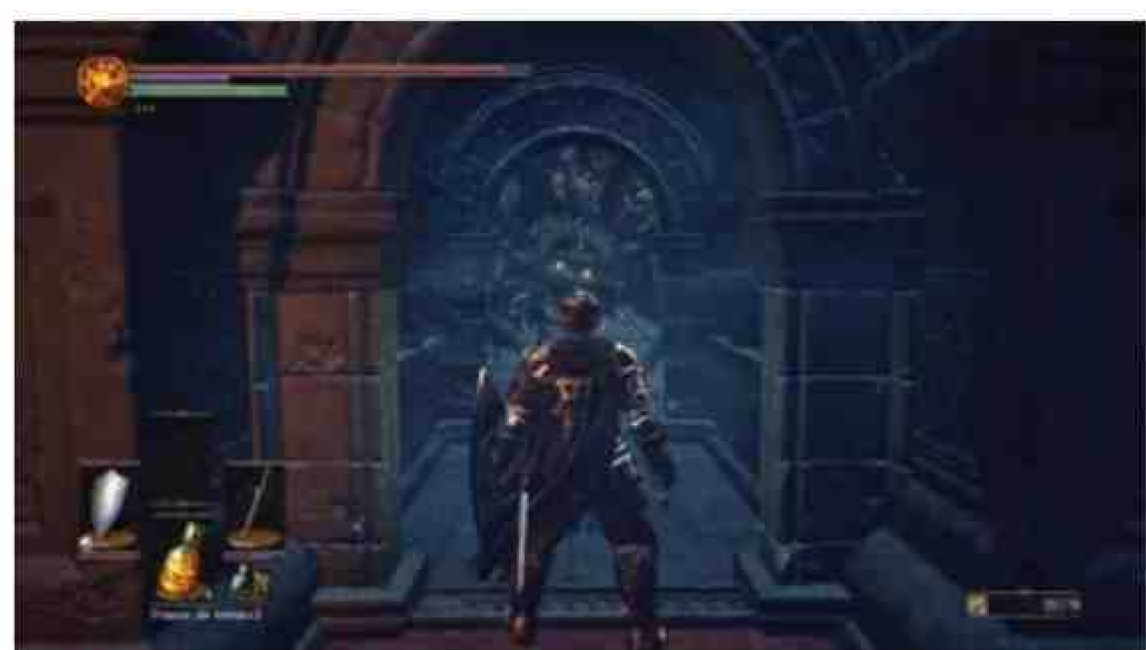
■ Las transformaciones enemigas pueden ocurrir en cualquier momento, complicando aún más los combates.





bosques y pantanos laberínticos en los que perdernos durante horas, pero comunicados con los siempre recurrentes atajos. En ese sentido, sin embargo, no llega al excelso nivel de conectividad y libertad del que hacía gala Lordran, aunque esto se debe principalmente a que el teletransporte entre hogueras está desbloqueado desde el inicio. Los que no defraudan en absoluto son los jefes: cada combate es una prueba de habilidad, un desafío a nuestra capacidad para mantener la calma que en más de una ocasión nos obliga a tirar de pensamiento lateral para salir airosos. La banda sonora, inexistente en las secciones habituales para generar un ambiente de tensión máxima, explota durante estos enfrentamientos con composiciones que mezclan coros y pianos, dando lugar a temas tan épicos como tenebrosos. Esto, unido a la enorme dificultad y escala de los enemigos, hace que muchos de los combates de *Dark Souls III* entren directamente en el Olimpo particular de la saga. Y hablando de dificultad, la curva está mejor ajustada que nunca y notaréis cómo todo se va complicando poco a poco. Preparaos para morir.

Con *Dark Souls III*, From Software ha logrado alcanzar el equilibrio perfecto dando utilidad a todos los aspectos que no terminaban de encontrar su sitio (estadísticas inservibles, mejora y creación de armas confusa...) y recuperando los elementos que mejor funcionaron en anteriores entregas. Imita situaciones de sobra conocidas, pero dándoles una vuelta de tuerca que os arrancará una carcajada irónica o una lagrimilla de emoción. Y, por encima de todo, consigue que un viaje que a estas alturas nos sabemos prácticamente de memoria, resulte tan emocionante y sorprendente como la primera vez que derrotamos a un jefe... Después de morir y morir y morir y...



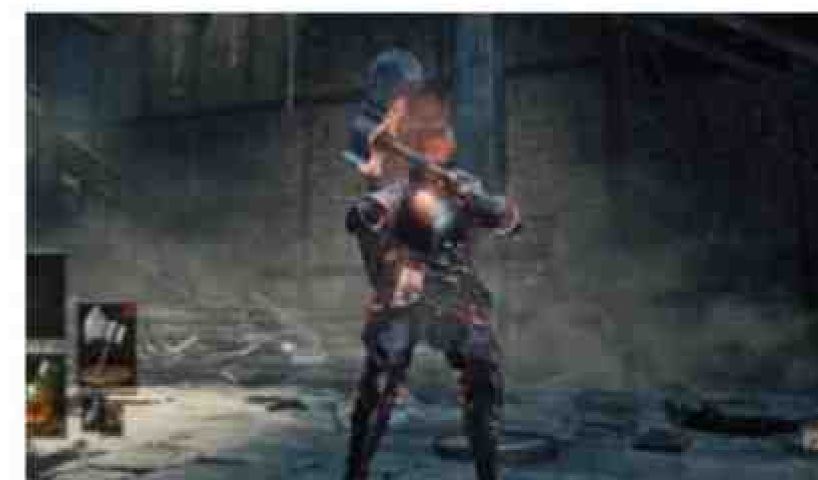
■ Se puede aprovechar el entorno para acabar fácilmente con los enemigos. Y tranquilos, que no se considera hacer trampas.



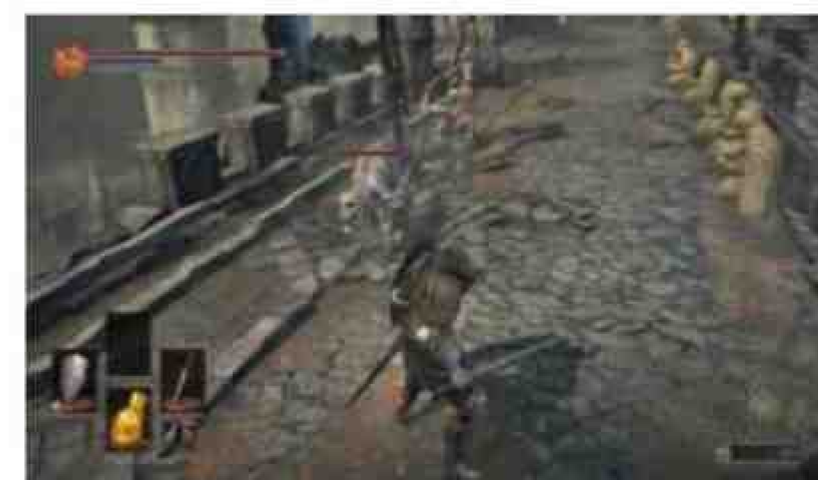
■ Conocemos a nuevos personajes en el camino y, para descubrir y completar sus historias, hay que seguir unos pasos concretos.

» YA QUE VAS A MORIR, QUE SEA CON **ARTE**

Las habilidades son la principal novedad del sistema de combate: se trata de artes especiales asignadas a cada arma y escudo que usamos con el botón L2, y que consumen puntos de ceniza (la barra de color azul). Gracias a ellas, los combates son todavía más profundos y técnicos.



ARMAS. Las armas más comunes suelen incluir estocadas ascendentes, aumentos temporales de daño o violentos pisotones.



ESCUDOS. Con los pequeños realizamos un contraataque, mientras que los grandes poseen un ataque desestabilizador.



JEFES. Las armas fabricadas con las almas de los jefes incluyen habilidades únicas, como este ataque de fuego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño artístico, la tensión de cada enfrentamiento, los guiños al primer *DS*...

» LO PEOR
Reutiliza demasiados elementos del pasado. La estabilidad sigue sin ser su fuerte.

Te gustará + que... DARK SOULS II: SOTFS



Te gustará + que... BLOODBORNE



90	**» GRÁFICOS** No pasarán a la historia, pero brillan gracias a la dirección artística
95	**» SONIDO** Los temas de las batallas conseguirán poneros la piel de gallina.
97	**» DIVERSIÓN** Es tan desafiante que os resultará difícil despegaros del mando.
96	**» DURACIÓN** Descubrirlo todo os llevará más de 40 horas, y luego viene el NG+.
NOTA 95	From Software culmina la saga *Souls* con un broche de oro y sangre que ningún amante de los desafíos debería perderse.







Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS RACING**
Editor: **CODEMASTERS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Legend Edition: **69,90 €**



http://www.dirtgame.com/



■ Codemasters vuelve a las raíces con un juego que repasa la historia de los rallies a través de 44 coches.

COLIN MCRAE RALLY VUELVE POR SUS FUEROS

DiRT Rally

Tras el estrambótico *Showdown*, Codemasters retoma el espíritu clásico de su serie más aclamada para firmar un juego de conducción para el recuerdo.

Codemasters llevaba desde 2011 sin sacar un juego de rallies (en 2012, llegó *DiRT Showdown*, pero sus yincanas y sus derbis de demolición poco tenían que ver con conducir al límite por retorcidos caminos), por lo que había ganas de un nuevo título. La compañía británica, la más laureada de la especialidad, ha escuchado a los fans y ha vuelto a los orígenes, poniendo casi todo el foco en los tramos contrarreloj al ritmo de las notas cantadas por un copiloto. Y no sólo eso: se ha apostado por la autenticidad, con un control muy exigente y ausencia de rebobinado. El juego está estructurado en torno a un modo Trayectoria que cuenta con cinco niveles de dificultad, a lo largo de los cuales hay que ascender (si quedamos en el podio final) o descender (si quedamos entre los tres últimos) progresivamente. Podemos usar 44 coches reales de diversas categorías y que cubren casi todas las eras del rally, desde los años 60 hasta la actualidad: Lancia Stratos, Audi Sport Quattro, Subaru Impreza, Ford Focus, Citroën C4... También podemos competir en pruebas libres, y el online cuenta tanto con ligas y eventos de jugador contra jugador como con desafíos periódicos.

El contenido del juego es bastante generoso, una sensación que se acrecienta cuando se ve que cada localización no es, ni mucho menos, un mero cambio de decoración. En total, hay 70 tramos de rally puro, divididos entre seis países. Quizás habría



■ El Volkswagen Polo R, con el que Sébastien Ogier ha ganado los tres últimos Mundiales, copa la portada.

UN **SIMULADOR** COMO LA COPA DE UN PINO

DiRT Rally apuesta por un control exigente, en el que los errores se pagan. Hacía tiempo que un juego de coches no nos hacía sentir tan en tensión con cada curva. No se puede perder la concentración ni un segundo.



1 **FÍSICAS.** Para recrear el comportamiento de cada coche, se han simulado los neumáticos, la suspensión, la caja de cambios, el motor y el turbo.



2 **TERRENOS.** El grado de meticulosidad es tal que se ha analizado la densidad y la forma en que afectan el hielo, la nieve, la grava o el barro.



3 **SIN REBOBINADO.** Se ha eliminado de raíz esta trampa. Es posible recolocar el vehículo, pero a costa de sanciones de tiempo muy severas.



■ Hay varios homenajes a Colin McRae, incluida la presencia del Subaru Impreza con el que ganó el Mundial de Rallies de 1995.



■ La hora del día se puede configurar entre cinco opciones. De noche, hay que tener mucho cuidado de no romper los faros...



■ Las repeticiones combinan planos de forma magistral: cámaras on board, tomas fijas, travellings con helicóptero...





Destacan las fidedignas físicas de los coches y su relación con el entorno, algo que se explota en las repeticiones.

tenido más "punch" hacer menos tramos por país e incluir más lugares, pero el relieve de cada prueba condiciona mucho la conducción: cuestas heladas en Montecarlo, taludes de nieve en Suecia, caminos rotos en Grecia, saltos gigantescos y zanjas en Finlandia, balas de paja en Alemania, salpicones de agua en Gales... No sería exagerado decir que es el mejor control que hemos visto en un juego de rallies, con el aliciente de que te mantiene en una tensión constante. Imaginad tener que cubrir un tramo de 16 kilómetros, sabiendo que cada curva es un peligro. Un bache, un precipicio, un obstáculo inesperado... cualquier cosa te puede arruinar la carrera. Además, están la serpenteante carretera de Pikes Peak y los circuitos cerrados de asfalto y tierra del rallycross, una disciplina que, por cierto, tiene la licencia oficial del Mundial. No sucede lo mismo con la licencia del WRC, aunque eso no impide que haya coches actuales.

En lo técnico, *DiRT Rally* saca un gran partido a PS4. Destacan, en especial, las fidedignas físicas de los coches y su relación con el entorno, algo con lo que podemos deleitarnos en las increíbles repeticiones. La cámara del volante, al contrario que en otros juegos, está perfectamente plasmada y resulta comodísima para jugar. Aparte, hay efectos climatológicos y se puede correr a varias horas del día (noche incluida) en todos los tramos. Y hay más: si sois fans con mucho recorrido, tanto de los rallies como de la saga *Colin McRae*, os encantará el documental sobre el piloto escocés que incluye la edición Legend. El mito ha regresado.



■ Hay efectos de lluvia, nieve y neblina que dificultan la visión. Cuando aparecen, la tasa de imágenes renquea ligeramente.



■ Contratar ingenieros es importante de cara a las reparaciones del parque cerrado. Existe la posibilidad de pinchar en plena etapa.

» KILOMETRAJE POR TRAMOS SALVAJES

Una de las grandes fortalezas del juego son sus bellos y salvajes entornos, perfectos para la práctica de una disciplina tan desafiante. Cada rally es un mundo, tanto por el tipo de superficie como por los accidentes geográficos o el ancho de los caminos. Preparaos para disfrutar.



SEIS RALLIES. Están los de Montecarlo, Suecia, Grecia, Alemania, Finlandia y Gales, con doce tramos por cada uno de ellos.



PIKES PEAK. Esta subida, de 19,9 km, está plagada de curvas y no hay copiloto. Hay tres versiones: asfalto, grava y mixta.



RALLYCROSS. En estas pruebas, que se disputan por mangas, correremos en tres pistas reales: Hell, Holjes y Lydden Hill.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, por los coches y por los terrenos. El documental de la Edición Legend.

» LO PEOR
Al modo Trayectoria le falta "vida" fuera de la competición. Alguna sanción injusta.

Te gustará + que... SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO



Te gustará + que... WRC 5



90	**» GRÁFICOS** Las físicas de los coches y los terrenos son una maravilla. Va a 60 fps.
88	**» SONIDO** Cada motor es una sinfonía, y el copiloto, en español, es esencial.
95	**» DIVERSIÓN** El manejo es el mejor que recordamos en un juego de rallies.
85	**» DURACIÓN** El modo Trayectoria es extenso y hay desafíos y ligas en línea.
NOTA 92	Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de que su legado virtual siga tan vivo.





Género: **AVENTURA / ACCIÓN**
Desarrollador: **IO INTERACTIVE**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Completo: **59,99 €**
Edición coleccionista: **149,99 €**
Precio Pack Inicio: **14,99 €**
Precio Actualización: **49,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**

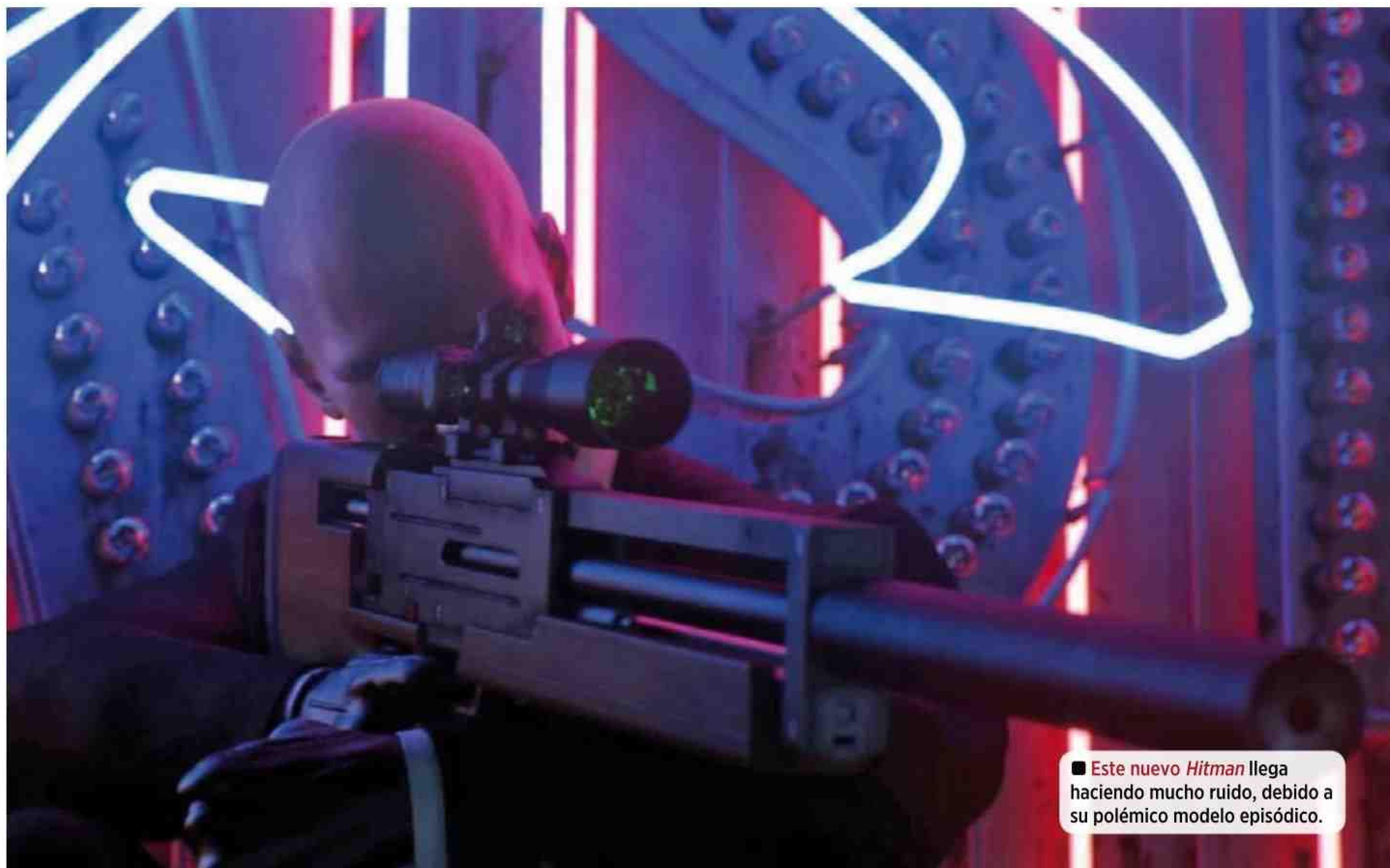

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://hitman.com/es


Este nuevo *Hitman* llega haciendo mucho ruido, debido a su polémico modelo episódico.

EL LETAL **AGENTE 47** AHORA ASESINA POR FASCÍCULOS

Hitman

Un asesino debe planificar la eliminación de su objetivo con calma y cuidado, pero hacernos esperar un mes hasta el siguiente asesinato nos corta el rollo.

El Agente 47 vuelve a PlayStation para llevar a cabo su encargo más difícil hasta la fecha: convencernos de que su nuevo modelo de negocio episódico es lo mejor para la saga. Y es que este nuevo *Hitman* llega por fascículos. Aquí, analizamos el paquete de introducción del juego, que comprende dos misiones de prólogo y el primer escenario principal, París. Durante los próximos meses, irán llegando los nuevos episodios y actualizaciones. El primer escenario en ampliar la experiencia será Sapienza, el próximo 26 de abril.

En lo jugable, tenemos pocos reproches a las nuevas aventuras del Agente 47 en PS4. Las mecánicas jugables son una mezcla de anteriores entregas, aunque la base sigue siendo el uso de la infiltración y los disfraces para acceder a nuevas zonas del escenario y, sobre todo, la libertad de acción que nos brinda para llevar a cabo cada uno de los asesinatos que nos encarga la Agencia de formas tremendamente distintas.
Podemos liarnos a tiros en plan kamikaze, disfrazarnos de modelo y desfilar por la pasarela, envenenar bebidas y comidas, usurpar la identidad de un jeque para asistir a una subasta, manipular un escenario para hacer que se le caiga encima a nuestro objetivo y un largo etcétera. Para ayudarnos a localizar estas muertes "con estilo", IO Interactive ha creado las oportunidades, cadenas de eventos que podemos seguir para descubrirlas. Es un sistema que rebaja el listón de la dificultad bastante, haciendo, eso sí, que la experiencia de juego sea más accesible para los novicios en la saga. Pero el escenario de París da para mucho más que

El Agente 47 vuelve con una entrega que ahonda en los comienzos del mortífero asesino en la Agencia.

ANTES DE ASESINAR, POR FAVOR, PLANIFICAR


1 **DISFRACES.** Para acceder a las zonas del escenario por las que pululan nuestros objetivos, antes hay que hacerse con el atuendo apropiado.


2 **OBSERVACIÓN.** Luego, hay que observar a los objetivos para descubrir sus rutinas de movimiento y escoger el mejor momento para actuar.


3 **EJECUCIÓN.** Envenenar al objetivo es perfecto para aislarle de sus guardias y eliminarlo, pero hay decenas de formas de llevarla a cabo.



■ Sabotear el escenario del desfile para dejarlo caer sobre nuestro objetivo es un modo humillante de asesinar y, por eso, nos chifla.



■ El mapeado de París está repleto de opciones para realizar los encargos. Algunas son tan locas como el disfraz de vampiro mago.



■ La infiltración pasa, en la mayoría de ocasiones, por disfrazarnos del personaje adecuado en cada momento.





Este nuevo *Hitman* nos brinda una libertad de acción brutal, pero la escasa oferta de contenido arruina el juego.

para eliminar a los dos objetivos de la misión principal. Seguro que buena parte de la culpa la tienen las decenas de desafíos, que nos invitan a acabar con los objetivos de un determinado modo, disfrazarnos de algo en concreto mientras los hacemos o explorar ciertas zonas del escenario (por poner algunos ejemplos), pero hay mucho más.

La actualización de contenidos promete ser constante durante todo el año y, de momento, no van mal. Cada cierto tiempo, aparecen los objetivos escurridizos, personajes a los que debemos eliminar en el plazo de 48 horas (reales) y que funcionan a modo de coleccionables. Los contratos de intensificación, que van aumentando el nivel de dificultad en cada una de sus cinco fases, también son un aliciente y, además, incluso podemos crear nuestros propios contratos, compartirlos con la comunidad y jugar las creaciones de otros. Eso sí, el nivel técnico es bastante mediocre, no está doblado al castellano (lo que no sería un problema tan importante si no hubiesen dejado sin subtitular algunas conversaciones que pueden resultar determinantes) y nos obliga a estar conectados online para disfrutar de la inmensa mayoría del contenido jugable, desafíos y contratos incluidos. Pero el verdadero problema de este *Hitman* es la escasa oferta de contenido. Es cierto que lo poco que incluye es rejugable, pero no tanto como para justificar este modelo episódico, que nos deja con ganas de más y con la sensación de estar disfrutando de un juego, sencillamente, inacabado, y no de uno dividido en capítulos.



■ Conocer las vidas y las debilidades de cada objetivo es clave para eliminarlos. A este magnate le va la bebida, así que... veneno.



■ Planificar la huida del escenario del crimen resulta tan vital como la ejecución de nuestro objetivo. En lancha, helicóptero...

» ATRAPADOS EN UN PALACIO DE **PARÍS**

Así es como nos sentimos al percatarnos de que es el único escenario principal de este paquete de introducción de *Hitman*. Hay muchos motivos para rejugar el escenario parisino, como os mostramos a continuación, pero no dejan de ser encargos muy similares y en el mismo lugar.



DESAFÍOS. Hay decenas, como hacer que una lámpara caiga sobre Dalia Morgalis mientras presenta una subasta.



CONTRATOS. Algunos sólo están disponibles 48 horas, otros nos animan a acabar con objetivos secundarios...



CREACIÓN. Podemos crear nuestros contratos escogiendo a quién eliminamos y cómo. Luego, otros pueden jugarlos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad de acción que ofrece y lo elaborado de algunos asesinatos. Crear contratos.

» LO PEOR
Gráficos pobres, conexión online permanente y, sobre todo, muy poco contenido.

Te gustará — que... BATMAN ARKHAM KNIGHT



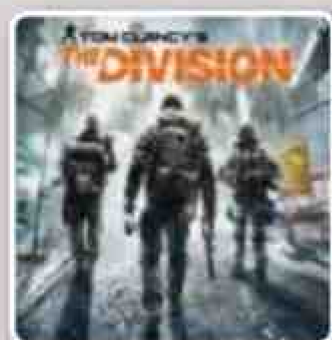
Te gustará — que... METAL GEAR SOLID V



70	**» GRÁFICOS** Tiene detalles chulos, pero, en general, está muy anticuado.
75	**» SONIDO** La banda sonora es escasa y los efectos, normalitos. Está en inglés.
85	**» DIVERSIÓN** La libertad de acción y la variedad de asesinatos son las claves.
60	**» DURACIÓN** Tres horas o menos, si no queremos rejugarlo. Un único episodio.
NOTA 75	**La propuesta jugable es muy interesante y sería el mejor *Hitman* de la historia si la oferta de contenido fuera otra.**







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Ed. Coleccionista: **149,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **24**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

tomclancy-thedivision.ubi.com/



Los números vuelan por la pantalla para indicar el daño que causamos. Es un juego de acción, pero también un juego de rol.

GUERRA **VÍRICA** EN LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME

Tom Clancy's The Division

Un virus acaba con la mitad de la población de Nueva York y deja la ciudad sumida en el caos, ¿a quién vas a llamar? A los cazafant... ¡A *The Division*!

Como agentes de una célula encubierta del gobierno de los Estados Unidos (el nombre de Tom Clancy no está de adorno), nuestra misión en *The Division* es tratar de poner orden en las calles y recuperar lo poco que queda de la ciudad de Nueva York tras un ataque bioterrorista, con una mezcla de disparos, RPG y componente social que, a pesar de ciertas polémicas, ha resultado funcionar a las mil maravillas.

Los enfrentamientos se resuelven a tiro limpio, en tercera persona y con un sistema de coberturas simple y efectivo. Pero toda simpleza desaparece cuando entran en juego los elementos RPG: en *The Division* subimos de nivel, conseguimos nuevo equipo, adquirimos habilidades, usamos consumibles... Y es fundamental hacerlo correctamente si queremos sobrevivir a los enemigos, que nos pondrán en más de un aprieto a medida que aumenta su nivel.
Aunque hay especial énfasis en la cooperación (es necesario estar siempre conectados a Internet para poder jugar), la aventura se puede disfrutar igualmente en solitario y prueba de ello es que el sistema de habilidades nos permite combinar las tres ramas (medicina, seguridad y tecnología) al gusto y modificarlas en cualquier momento para adaptarnos a la situación. Pero si preferimos disfrutar de la aventura acompañados, podemos unirnos a otros tres agentes (el sistema de "matchmaking" se encarga de encontrarlos si no tenemos amigos a mano) para completar misiones o simplemente recorrer Nueva York. Y es que la ciu-

Los agentes viven camuflados entre nosotros. Podrían ser nuestros vecinos, amigos, familiares...

COMBATIENDO LA **ENFERMEDAD** A IBUPROFENO LIMPIO



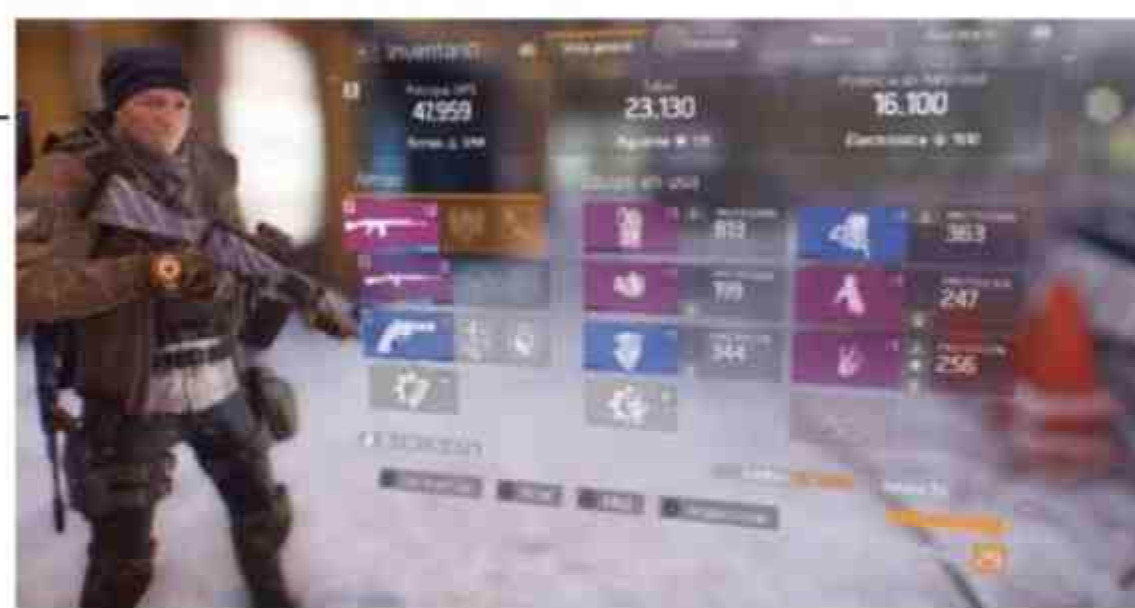
① **TIROTEOS.** Permanecer parapetados y movernos entre coberturas es fundamental si no queremos que nos vuelen la cabeza.



② **HABILIDADES.** Podemos equipar tres y hay de todo tipo: torretas automáticas, coberturas inteligentes, estaciones de curación...



③ **COMPAÑÍA.** Si nos vemos abrumados por los enemigos o nos cansamos de jugar solos, podemos formar equipo con otros tres agentes.



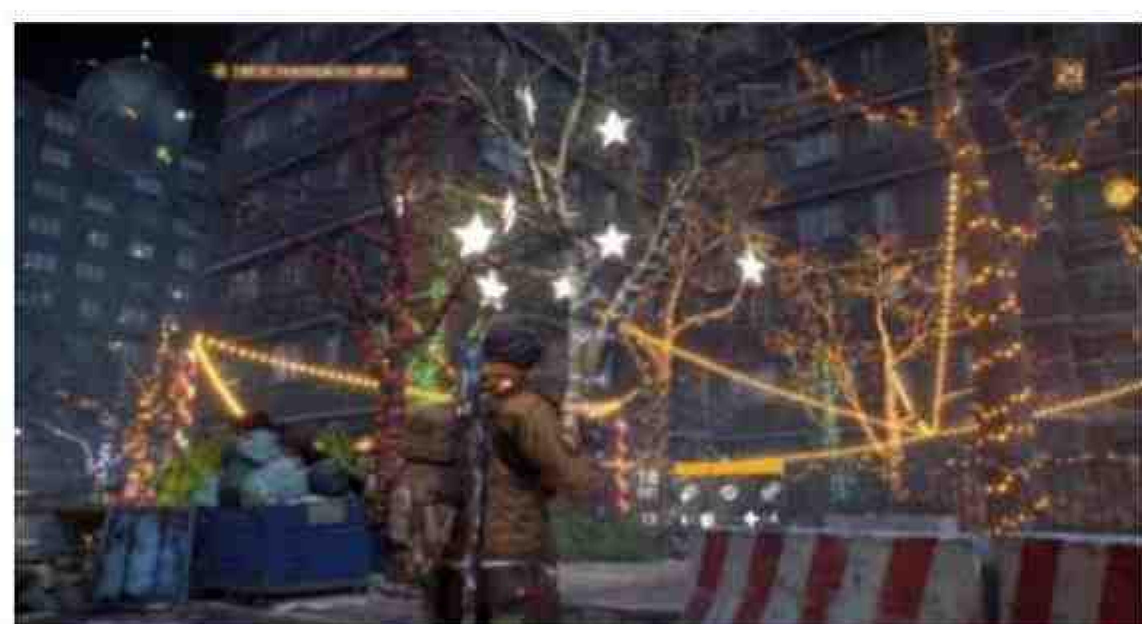
■ El color del equipo determina su calidad, al más puro estilo *Diablo* o *Destiny*. Gris, verde, azul, morado y por último amarillo.

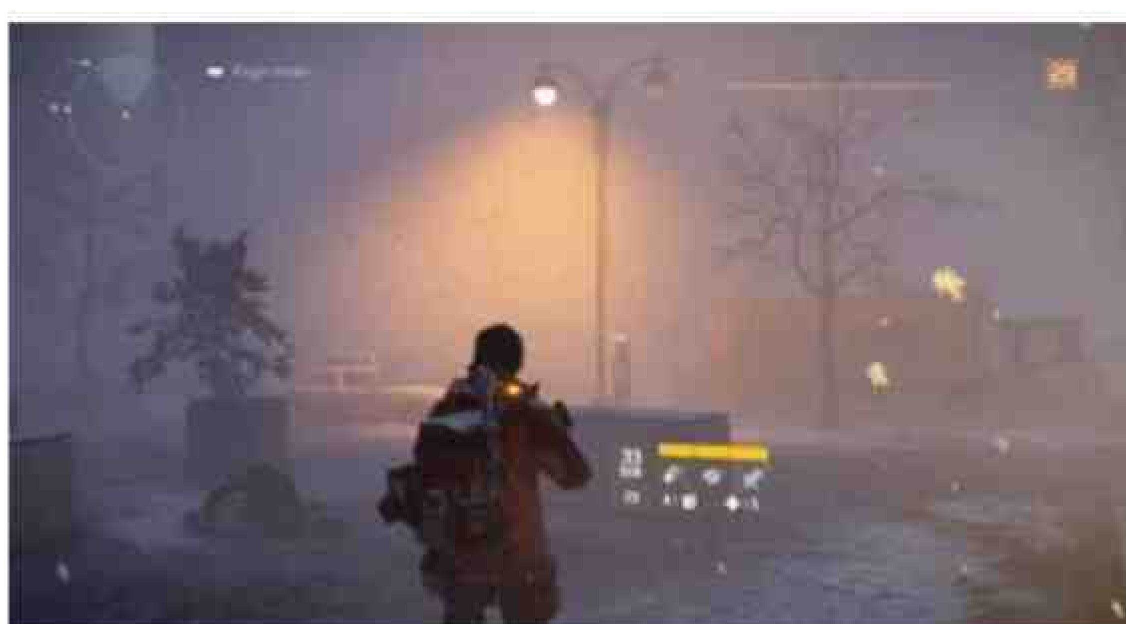


■ Los balas atraviesan los cristales, así que podéis aprovechar para sorprender a los enemigos desde el otro lado de un coche.



■ Los escenarios ofrecen múltiples coberturas, posiciones y objetos del entorno que podemos aprovechar para facilitar el combate.





No existen las clases en *The Division*. Las opciones de personalización permiten crear un personaje a medida.

dad es la protagonista absoluta de *The Division*: tras unos minutos recorriendo las calles, visitando lugares míticos y disfrutando de las vistas, olvidaréis por completo el temido "downgrade".

La ambientación y el nivel de detalle que los chicos de Ubisoft Massive han logrado es para quitarse el sombrero y una de las razones de que *The Division* funcione especialmente bien en solitario. Da gusto explorar cada rincón de Nueva York, admirando pequeños detalles como las peleas entre ratas y cuervos, los supervivientes asomados a sus ventanas o la destrucción del entorno después de un tiroteo especialmente intenso. Y no solo las calles: los interiores de casas, comercios y edificios emblemáticos también están recreados con todo lujo de detalles y merece la pena explorarlos en busca de víveres y contenedores con equipo de mayor calidad. Además, los escenarios cuentan con rutas alternativas y distintas opciones de posicionamiento (pasillos, alturas...) que aportan un toque táctico a los enfrentamientos.

Entre misiones principales, actividades secundarias y coleccionables la aventura se puede ir fácilmente a las 40 horas de duración, y eso sin contar con los enfrentamientos en la Zona Oscura. La única pega es que el contenido fin de juego, tan necesario en un título de estas características, es actualmente un pelín escaso. Por suerte, nos quedamos con la promesa de que se lanzarán actualizaciones de forma progresiva y gratuita que añadirán contenido de sobra para que no nos quitemos las botas de agente en mucho tiempo.



■ Hay coleccionables de varios tipos, pero los más interesantes son los Echos: reproducciones holográficas de sucesos pasados.



■ Las armas se puede personalizar con empuñaduras, cargadores, miras... Y no sólo alteran su aspecto: también los atributos.

» HOLA **OSCURIDAD,** MI VIEJA AMIGA

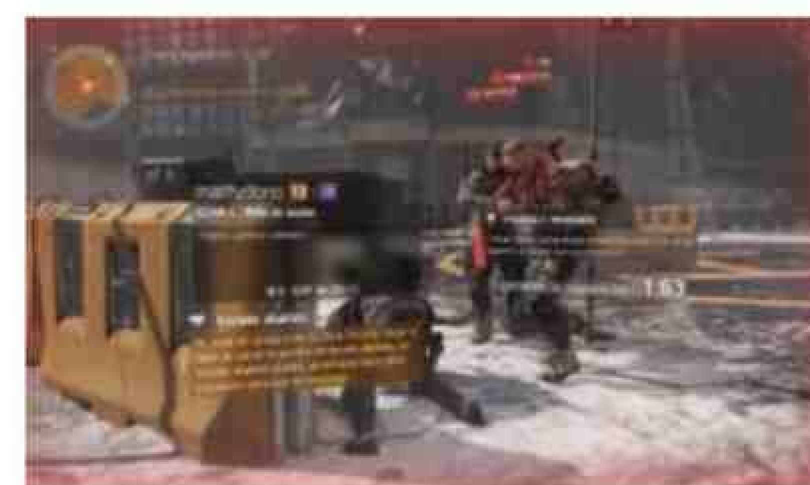
La zona central del mapa se conoce como Zona Oscura y está dedicada a los enfrentamientos entre jugadores (PvP). En su interior no existen bandos o equipos: cualquier agente puede ser amigo o enemigo. Para acceder es necesario disponer de suscripción a PS Plus.



ENEMIGOS. En la Zona Oscura se ocultan los enemigos de mayor nivel, y dejan caer botines asombrosos...



EXTRACCIÓN. Para sacar objetos de la ZO hay que solicitar un helicóptero y su señal es visible para todos los jugadores.



RENEGADOS. Si un agente ataca a otro pasa a ser considerado "renegado" y se ofrece una recompensa por su cabeza.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La ambientación de Nueva York. Incluso en solitario, es una experiencia muy sólida.

» LO PEOR

Se echa en falta más contenido "endgame". Las texturas tardan bastante en cargar.

Te gustará + que... GTA ONLINE



Te gustará = que... DESTINY



90	**» GRÁFICOS** Todo rinde a un grandísimo nivel sin que el framerate se resienta.
88	**» SONIDO** Los sonidos de ambiente están muy conseguidos. La BSO cumple.
91	**» DIVERSIÓN** Subir de nivel y conseguir nuevo equipo engancha de lo lindo.
93	**» DURACIÓN** Incluso si sólo vais a por la historia, 20 horas no os las quita nadie.
NOTA 91	**Con una mezcla de géneros que funciona y una magnífica ambientación, *The Division* os atrapará de principio a fin.**





16

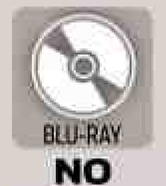
Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **NEXUS GAME STUDIOS**
Editor: **NEXUS GAME STUDIOS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **13,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.randalsmonday.



Randal's Monday es una aventura gráfica firmada por Nexus Game Studios, un grupo de desarrollo afincado en Alicante.

EL DÍA DE LA **MARMOTA...** ¡Y ENCIMA ES LUNES!

Randal's Monday

¿Hay algo peor que un lunes de resaca? Sí, tener que revivirlo una y otra vez. Pues eso es lo que le pasa al protagonista de esta aventura gráfica española.

Las aventuras gráficas son un género tradicionalmente asociado al PC aunque gozan de una sorprendente buena salud en PS4, gracias sobre todo a propuestas "modernas" como *Life is Strange* o los juegos de Telltale Games y también al lanzamiento de "clásicos remasterizados" como *Grim Fandango* o el reciente *Day of the Tentacle*. Pero entre todos ellos también brillan otras nuevas propuestas como *Randal's Monday* una aventura gráfica de nuevo cuño pero con ínfulas clásicas y un desarrollo 100% español.

Como en la peli "Atrapado en el tiempo", Randal tendrá que vivir una y otra vez el mismo lunes, por culpa de un anillo de compromiso que debe recuperar. No incidiremos mucho más en la trama por no destripar nada a nadie, pero a diferencia de la peli de Bill Murray, los cambios que consigamos en un "lunes", los arrastraremos al siguiente. En cuanto al desarrollo, *Randal's Monday* es una aventura "point & click" pura y dura, en la que controlamos el avance de Randal e interactuamos con los objetos moviendo el puntero sobre ellos con el stick. Habrá que conversar con todo tipo de personajes (pudiendo elegir la respuesta entre diversas opciones), inspeccionar el entorno en busca de todo tipo de objetos y combinarlos y usarlos en lugares concretos de los escenarios o con algún personaje para poder seguir avanzando. Si jugaste a las aventuras gráficas clásicas de LucasArts, ya sabes cómo se maneja y lo que te espera. De hecho, *Randal´s Monday* sigue la estela de los *Monkey Island*, incluyendo su humor absurdo y que muchos de sus puzles se re-

Randal es el protagonista de este divertido "día de la marmota" en clave de aventura gráfica. Hay que quererle como es...

UNA **AVENTURA GRÁFICA** CON ÍNFULAS CLÁSICAS



1 **"POINT & CLICK".** Mueve el puntero con el stick para desplazarte e interactuar con los distintos objetos del escenario. Todo muy clásico.



2 **PUZLES.** Son la "salsa" del desarrollo, aunque algunos pueden desesperar porque su resolución no es muy lógica que digamos...



3 **BIEN ADAPTADA.** La interfaz está bien adaptada al Dual Shock 4, con opciones como distinta velocidad para el puntero o diferentes ayudas.



■ Randal vive inmerso en un bucle temporal de consecuencias funestas del que sólo conseguiremos escapar resolviendo puzles.



■ Un momento... ¿esta escena no la hemos vivido ya? Sí, pero es otro lunes. ¿O es el mismo lunes? Pobre Randal y pobre Matt...



■ Llega doblado al castellano con las voces de reputados profesionales como Ramón Langa o Pepe Mediavilla.





***Randal's Monday* sigue la genial estela de los *Monkey Island*, incluyendo su humor disparatado.**

suelven de una forma un tanto... ilógica. Pero esto no le importará mucho a los incondicionales del género, sobre todo si son talluditos, ya que además el juego incluye multitud de referencias a la "cultura friki": "Star Wars", "Star Trek", "X-Men", "El Señor de los Anillos", *Sonic, Half-Life*... ¡incluso aparece la mítica recreativa Polybius, toda una "leyenda urbana de los videojuegos! Y este tono "friki" se mantiene en la mayoría de las localizaciones que visitaremos en la aventura (todas ellas interconectadas por el metro), como una convención de ciencia-ficción o una tienda de cómics. Dichos escenarios son tremendamente coloristas y detallados, y su estética en plan "cartoon" casa a la perfección con el espíritu del juego. Y lo mismo podemos decir de los personajes, bien animados, expresivos y tremendamente simpáticos y gamberros (enseguida se les coge cariño).

En cuanto al apartado sonoro, destaca el sobresaliente y profesional doblaje, con voces en castellano de calidad contrastada como la de Pepe Mediavilla (Gandalf en "El Señor de los Anillos") o Ramón Langa (la voz habitual de Bruce Willis). Y todo en una aventura cuya duración ronda las 20 horas, aunque pueden ser bastantes menos si decides utilizar las distintas ayudas que ofrece el juego (no lo recomendamos).
En fin, que *Randal's Monday* es una aventura gráfica como las de antaño, con sus pros y sus contras, que además cuenta con el aliciente de sus innumerables guiños y referencias "frikis". A poco que te guste el género, la vas a disfrutar.



■ En muchas ocasiones habrá que elegir entre tres respuestas. Unas veces lo que digamos influye y otras es totalmente intrascendente.



■ Los gráficos estilo "cartoon" casan perfectamente con el tono del juego. Los personajes son grandes y están muy bien animados.

» REPLETO DE GUIÑOS DE LO MÁS "FRIKI"

Randal's Monday está hecho por y para "frikis". Los guiños y referencias a películas, cómics, videojuegos y ciencia-ficción son una constante en el desarrollo. Es cierto que los diálogos a veces nos han resultado un poco largos, pero al menos las risas están garantizadas.



EL ANILLO... ¿ÚNICO? Un anillo de compromiso es el desencadenante, pero es un anillo que le pesará a su portador...



GUIÑOS. Superhéroes como Lobezno, juegos como *Half-Life*, pelis como "Star Wars"... La lista de guiños es interminable.



ESCENARIOS. Como por ejemplo una tienda de cómics o una convención de ciencia-ficción. Mantienen el tono "friki".

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Planteamiento clásico y muchas referencias "frikis" es una fórmula ganadora. Su doblaje.

» LO PEOR

Los diálogos son excesivamente largos y la resolución de algunos puzles es... ilógica.

Te gustará + que... AGATHA CHRISTIE



Te gustará − que... DAY OF THE TENTACLE



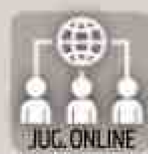
78	**» GRÁFICOS** Estilo "cartoon" con personajes bien animados y detallados escenarios.
86	**» SONIDO** Gran parcela sonora, pero destaca sobre todo el doblaje al castellano.
80	**» DIVERSIÓN** Muy divertido... si te gusta el género y aceptas sus convenciones.
82	**» DURACIÓN** Ronda las 20 horas, pero te durará menos si utilizas las ayudas.
NOTA 81	**Una aventura gráfica como las de antaño y repleta de guiños "frikis". A poco que te guste el género, la vas a disfrutar a tope.**





Género: **ACCIÓN/SIGILO**
Desarrollador: **CAMOUFLAJ**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **49,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**

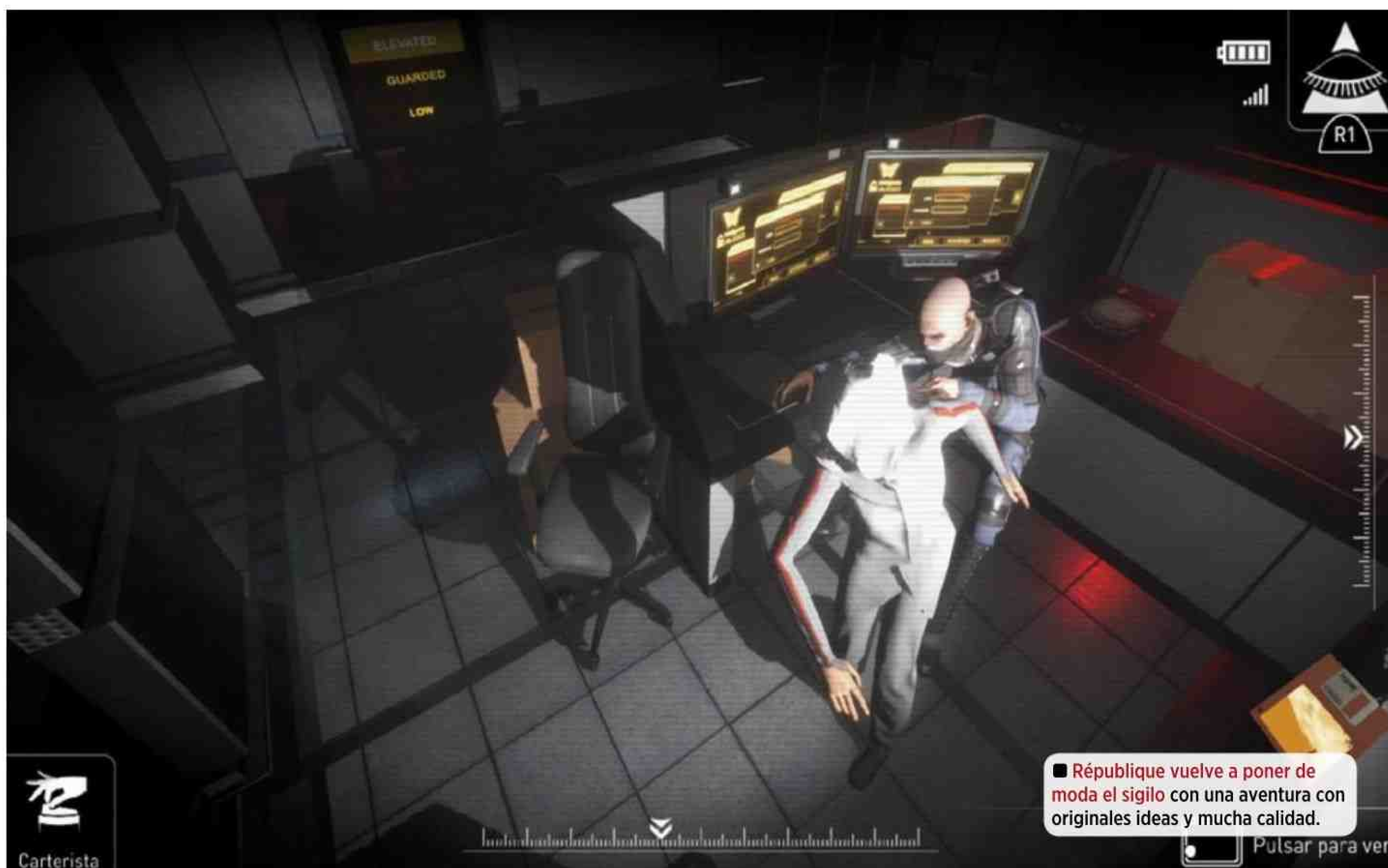

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://camouflaj.com



République vuelve a poner de moda el sigilo con una aventura con originales ideas y mucha calidad.

EL GÉNERO DEL **SIGILO** SE INFILTRA DE NUEVO EN PS4

République

Creado originalmente para tablet y móvil, el título de Camouflaj demuestra tener potencial para entrar con fuerza en el catálogo de PS4.

Aunque la moda de los títulos basados en el sigilo remitió con la irrupción de PS3 y las nuevas formas de jugar que planteaba, el género sigue dando nuevas joyas, como este *République*. Lanzando originalmente en iOS y Android, su calidad ha propiciado su salto a PS4, donde hace gala de una nueva forma de jugar con respecto a las versiones originales (que son toda una revolución en su "segmento") y, por qué no, al género del sigilo para consola en general.

***République* plantea un decadente futuro,** con una sociedad vigilada por cámaras apostadas en cada rincón; precisamente estas cámaras serán el medio que utilizaremos para conducir los pasos de Hope, la protagonista del juego, en su huida de Metamorphosis, un futurista complejo donde se encuentra recluida. Nuestro control se divide entre Hope y cualquier cámara repartida por el escenario: podremos ir saltando a cualquier cámara visible y utilizarla para abrir puertas (o cerrarlas tras Hope si es perseguida), recoger pistas, verificar la posición de los guardas... El control de Hope permite recoger objetos, hacer uso de gas o de tazers para librarnos de los guardas, ocultarnos en taquillas, meternos por conductos de ventilación... Aunque su calidad técnica no puede compararse a la de grandes producciones (gráficamente es flojete y las transiciones entre escenarios son lentas), su innovación en el género es innegable y plantea un desarrollo pausado, de "ensayo y error" y un argumento de lo más original y trabajado.



Entre las habilidades de Hope está la posibilidad de robar objetos a los guardas Prizrak sin ser descubierta.



Algunos de los puzzles del juego recuerdan a grandes clásicos como el primer *Resident Evil.*

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sistema de control, dividido entre Hope y las cámaras de seguridad.

» LO PEOR
Técnicamente no puede compararse a grandes títulos del catálogo de PS4.

68	**» GRÁFICOS** El motor Unity 5 se queda algo corto para el potencial de PS4.
86	**» SONIDO** Doblaje y banda sonora dignos del mejor cine de ciencia ficción.
79	**» DIVERSIÓN** La originalidad en el control y su curva de dificultad son la clave.
72	**» DURACIÓN** Entre 4 y 6 horas, aunque tiene varios niveles de dificultad.
NOTA 75	**Diferente, fiel al género al que pertenece y con un sistema de control de lo más original. No te dejará indiferente.**

» SIGILO, PERO CON ALGUNOS **DETALLES** MÁS



1 **SALA DE CONTENCIÓN.** Si atrapan a Hope acabará siempre en una de éstas; podrás recargar tu batería y volver a la carga sin un rasguño.



2 **LOS DISKETTES.** Colecciona los juegos que los guardas esconden y escucha la opinión experta de Cooper, el guarda rebelde que nos guía.



3 **¡DEFIÉNDETE!** El sigilo está muy por encima de la acción, pero si no queda más remedio, deberás dejar K.O. a los guardas con gas o un táser.



12

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
FRANTÉLLEZ
Editor:
CROWD OF MONSTERS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €
Cross-buy:
PS4/PS VITA


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.unepicgame.com/es/



■ Preparaos para vivir la aventura de rol de vuestra vida gracias a este indie español.

UNA **AVENTURA ÉPICA** ESPAÑOLA, PERO SIN MOLINOS

Unepic

¿Estáis preparados para vivir una aventura cargada de humor, con una dificultad elevada y que os hará soltar más de una carcajada?

Mucho ha llovido desde que Francisco Téllez de Meneses lanzase en 2012 en PC un videojuego que fue gestando en sus ratos libres. Cuatro años después, *Unepic* llega a PS4 y PS Vita para hacernos vivir una aventura de rol de corte retro y de lo más original.

Dani, el protagonista del juego, está disfrutando de una aventura de rol con sus amigos, va al baño y descubre que, de repente, el pasillo de la casa ha desaparecido y se encuentra en un húmedo y oscuro castillo. Dani emprenderá una aventura épica que consistirá en matar al señor del castillo para poder escapar. No es muy original, la verdad, sin embargo, lo que sí es novedoso es su sentido del humor friki, malsonante y cargado de referencias al cine y los videojuegos. En términos jugables, *Unepic* se apoya en mecánicas de los juegos de rol, basadas en la subida de niveles que nos permitirán configurar nuestro personaje como queramos. Tendremos más de 100 armas y 70 magias a nuestra disposición para superar los peligrosos niveles del castillo. Habrá enemigos de todos los tipos (aunque con mecánicas de combate bastante simplonas), un puñado de jefes finales y personajes secundarios que nos harán partirnos de risa. Técnicamente el juego no destaca pero se agradece su doblaje al castellano y su simpática banda sonora. Aunque no es perfecto, lo adictivo que es y su delirante humor harán que las 15 horas de campaña se os pasen volando. Sin duda, vale la pena darle una oportunidad.



■ Los enemigos finales no tendrán dinámicas muy elaboradas, pero si nos matan sin haber guardado...



■ El humor es la seña de identidad de *Unepic*, además de las referencias a películas y otros juegos.

» UN **RPG** CON TODAS LAS DE LA LEY



① **EL INVENTARIO.** Agobia al principio y luego se hace corto. Serán 100 armas, cada una recomendada para un tipo de enemigo, y 70 magias.



② **EXPERIENCIA.** Los puntos de experiencia que consigamos nos permitirán configurar el personaje que mejor se adapte a nuestros gustos.



③ **SU DIFICULTAD** desesperará a más de uno. Eso sí, es reconfortante cuando limpiamos un área y vamos al punto exacto para guardar la partida.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sentido del humor, sus mecánicas y su dificultad. Es "cross-buy" y "cross-save".

» LO PEOR
Animaciones demasiado pobres. El combate es extremadamente simple.

60	**» GRÁFICOS** Aunque el diseño es bueno, gráficamente deja que desear.
80	**» SONIDO** Las voces en castellano son geniales, así como la BSO.
95	**» DIVERSIÓN** Es divertido por su jugabilidad y su genial sentido del humor.
85	**» DURACIÓN** Un total de 20 horas entre la campaña, retos y secundarias.
NOTA 80	**Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.**

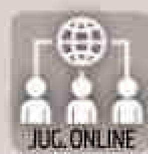




16

Género: **CONDUCCIÓN**
Desarrollador: **NADEO**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**


JUGADORES 1-12


JUG. ONLINE 1-99


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.ubisoft.com/es-ES/game/trackmania-turbo/



Lleves el coche que lleves la sensación será la de competir en una montaña rusa. A veces, literalmente incluso. Diversión directa y sin edulcorantes artificiales.

CONDUCCIÓN CASI **INFINITA** Y MAREOS ASEGURADOS

Trackmania Turbo

Conducir nunca había sido tan alocado ni tan infinito como en esta adictiva serie de juegos de velocidad que ya ha triunfado en otras plataformas.

Nadeo trae por fin a una consola de Sony esta saga que se caracteriza por ofrecer una experiencia totalmente arcade y diversión inmediata. Y en esta versión para PS4 todo sigue igual, sólo que más grande y variado. Hay 4 tipos de vehículos diferentes y más de 200 pistas con un diseño mareante lleno de saltos imposibles, loopings y obstáculos de todo tipo. Un juego 100% arcade que propone pruebas muy cortas (no más de un minuto la mayoría) en las que lucharemos contra el crono para conseguir una de las tres medallas disponibles. Y ese será nuestro único rival, pues el resto de jugadores aparecerán en formato “fantasma”, como representación del tiempo que han logrado. Este modo para un jugador es ideal para ratos cortos. Todo lo contrario que su variado multijugador. El online permite montar salas con decenas de jugadores y bajo ciertas reglas, pero es en el offline donde *Trackmania Turbo* da el do de pecho con multitud de modos de juegos a pantalla partida, muy originales y variados. Y después podrás perderte por el completísimo e infinito editor de pistas y después subirlas y jugarlas con tus amigos.

Técnicamente brilla a mucho nivel, con una resolución 1080 p y a 60 fps y con un diseño muy llamativo y pulido. El sonido no es tan brillante, aunque cuenta con decenas de temas licenciados. Un arcade de jugabilidad como los de antes, muy variado y casi infinito con el que pasarás grandes momentos a poco que te guste el género.


El editor de pistas ofrece 3 niveles de complejidad y muchas posibilidades. Basta con que se puedan completar.



Hay 4 tipos de coches con notables diferencias. Se les “coge el truco” rápido, pero cuesta extraerles el jugo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El multijugador offline, sensación arcade y el editor de pistas.

» LO PEOR
Correr solo contra “fantasmas”. Para un jugador puede casar rápido.

82	**» GRÁFICOS** Luminosos y coloridos y sólidos como una roca en todo momento.
78	**» SONIDO** Melodías con altibajos y efectos pasables solamente.
85	**» DIVERSIÓN** Adictivo y con un multijugador offline arrollador muy variado.
92	**» DURACIÓN** Infinitas pistas gracias al editor y muchos modos de juego.
NOTA 85	**Un arcade divertido y directo con una enorme vida gracias al editor y a la dificultad de dominar sus 200 pruebas.**

» UN ARCADE DE **VELOCIDAD** CON LO MEJOR DE CADA CASA


① **DAYTONA USA.** Un estilo de conducción sin complicaciones y directo que nos encanta, como en los clásicos de conducción de SEGA.


② **WIPEOUT.** Los vertiginosos saltos, alocados loopings y los giros imposibles parecen sacados de la histórica saga de Psygnosis.


③ **TRIALS FUSION.** Las pruebas propuestas son cortas e intensas y se basan en la repetición e insistencia para obtener los mejores tiempos.



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
TAMSOFT
Editor:
MARVELOUS!
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4:
44,99 €
Precio PS Vita:
34,99 €


JUGADORES
1


JUG. ONLINE
1-10

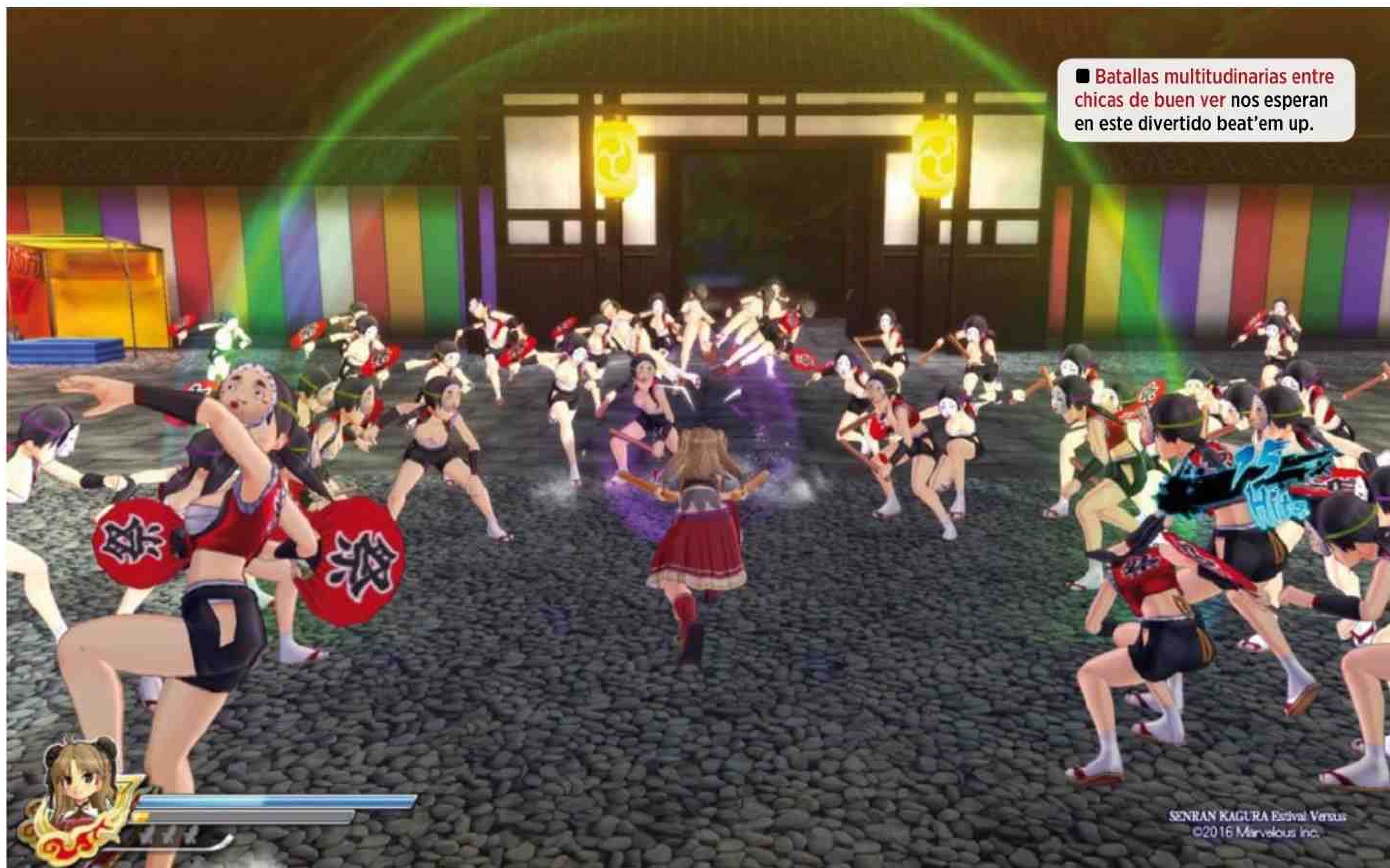

TEXTOS
INGLÉS


VOCES
JAPONÉS


BLU-RAY
SÍ


RESOLUCIÓN
1080 P

http://estivalversus.com/



Batallas multitudinarias entre chicas de buen ver nos esperan en este divertido beat'em up.

EL **BEAT'EM UP** MÁS SEXY QUE OS PODÁIS IMAGINAR

Senran Kagura Estival Versus

La violencia, el humor y el erotismo se dan la mano en esta alocada aventura pensada especialmente para los amantes del anime y del género Ecchi.

Los fanáticos de *Senran Kagura* están de enhorabuena porque la nueva entrega de la franquicia llega a PS4 y PS Vita (con funciones cross-save). En esta ocasión, las chicas de las distintas academias viajan hasta la playa para celebrar el Kagura Millenium Festival, un evento Shinobi en el que los muertos vuelven a la vida. Pero la historia no es precisamente el punto fuerte de este Estival Versus.
Estamos ante un beat'em up de lo más entretenido en el que podemos controlar a más de 25 luchadoras con cuerpos espectaculares en batallas multitudinarias donde van perdiendo ropa a la par que reciben golpes. Y es que este título está dotado de un gran contenido erótico. Constantemente nos encontramos con bromas sexuales y la cámara siempre procura ofrecer el mejor ángulo para deleitarnos con los cuerpos de las protagonistas.

El sistema de batalla está muy trabajado, a medida que avanzamos desbloqueamos habilidades que otorgan variedad a los controles y cada luchadora tiene su propio estilo, por lo que no resulta nada repetitivo. Además, podemos realizar las llamadas Shinobi Transformations, que cambian el aspecto de las chicas y dan la posibilidad de realizar ataques especiales.
En cuanto al online, se pueden disputar partidas entre diez jugadores en PS4, cuatro en Vita, y podemos equipar a las luchadoras con las ropas y los objetos que compramos en la tienda con los puntos ganados en las misiones principales.



Los ataques especiales son demoledores y siempre ofrecen el "mejor ángulo posible" de la acción.



La tienda permite comprar vestimentas y objetos para que las chicas luzcan aún más espectaculares.

» TODO POR EL LUCIMIENTO DE **LAS CHICAS** MÁS GUERRERAS.


① **ESCENAS ANIME.** Introducen las primeras misiones del Modo Historia y sirven para conocer "muy bien" a las chicas protagonistas.


② **TRANSFORMACIONES.** Cambian el aspecto de las luchadoras a lo Sailor Moon, aumentan su fuerza y restablecen la vida completa.


③ **ROTURAS DE ROPA.** Son síntoma de la pérdida de vida. Las chicas llegan a quedarse desnudas si reciben muchos golpes de sus rivales.

VALORACIÓN

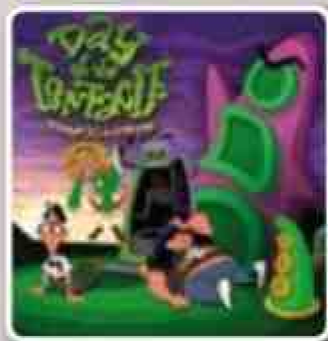
» LO MEJOR
La estética, el humor picante y la variedad de movimientos entre las 25 luchadoras.

» LO PEOR
Escenarios repetitivos y una historia sin fondo. No tiene textos en castellano.

80	**» GRÁFICOS** Las chicas lucen genial y hay buenos efectos en los combates.
70	**» SONIDO** Voces en japonés que nos hacen sentir dentro de un anime.
80	**» DIVERSIÓN** Luchar contra decenas de enemigos es una auténtica pasada.
75	**» DURACIÓN** Tres modos con misiones, modo online y una tienda interesante.
NOTA 76	**Un completo beat'em up con un gran sentido del humor y un buen sistema de combate. Sólo apto para adultos.**







Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **DOUBLE FINE**
Editor: **DOUBLE FINE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**
Cross-buy: **PS4 / PS VITA**



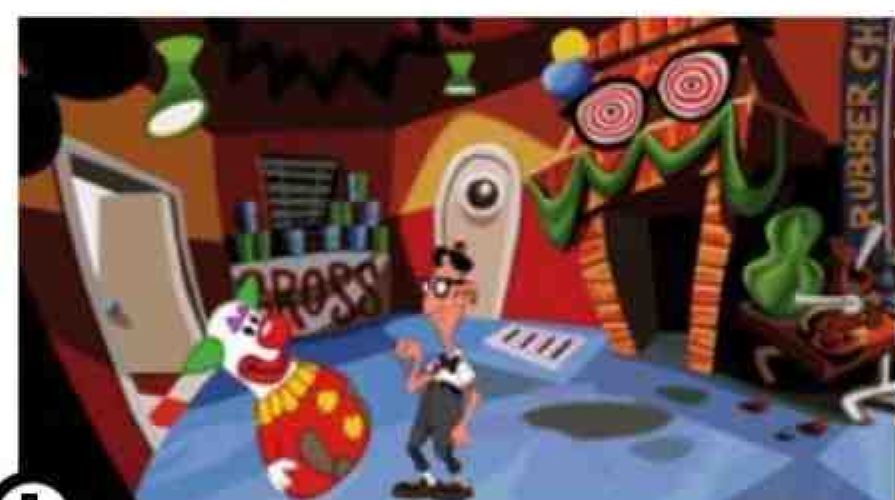
http://dott.doublefine.com/



El Tentáculo Púrpura quiere volver a conquistar el Mundo... Y a las nuevas generaciones.

VIAJES TEMPORALES EN CRON-O-LETRINAS

Day of the Tentacle es una aventura gráfica point & click mítica. Su buen guión, rompecabezas y personajes siguen siendo únicos e irrepetibles. Con la remasterización, se pone bonita para acercarse al nuevo público.



1 **MUCHA EXPLORACIÓN.** Los escenarios no son muy grandes, pero tienen muchos objetos que recoger y con los que podemos interactuar.



2 **COOPERACIÓN.** Para superar los diferentes rompecabezas tenemos que colaborar a través del tiempo con los tres personajes principales.



3 **CONVERSACIONES.** No tienen tomas de decisiones, pero algunas son trascendentales para continuar la aventura y resolver los puzles.

NOSTALGIA **REMASTERIZADA** PARA PS4 Y PS VITA

Day of the Tentacle Remastered

La clásica aventura gráfica de LucasArts regresa 23 años después de su estreno original en PC para hacernos revivir grandes momentos.

Corría el año 1993 cuando Dave Grossman y Tim Schafer, por entonces en LucasArts, nos regalaron *Day of the Tentacle* (El Día del Tentáculo), un maravilloso juego con mecánicas point & click que servía de secuela o spin-off para *Maniac Mansion.* Desde entonces, la aventura temporal del nerd Bernard y sus amigos Hoagie y Laverne ha permanecido inamovible en nuestros recuerdos por su humor, guión y rompecabezas. Ahora, gracias a la exquisita remasterización llevada a cabo por Double Fine, podemos volver a disfrutar con la aventura gráfica en nuestras PS4 y PS Vita. Eso sí, sólo en formato digital.

En *Day of the Tentacle* regresamos a la mansión del doctor Fred Edison para salvar a la humanidad de los malvados planes del Tentáculo Púrpura que ha bebido agua contaminada de una alcantarilla. Han pasado los años, pero la historia y las mecánicas de *Day of the Tentacle* siguen funcionando a las mil maravillas. Sus diálogos, chistes y rompecabezas parecen más actuales que nunca y es que ha envejecido a las mil maravillas, demostrando porqué es una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos. Durante todo el juego manejamos a los tres amigos, quienes tras sufrir un problema técnico al viajar en el tiempo para detener a Púrpura, acabarán en tres épocas diferentes de la historia: el presente, la época de la Declaración de Independencia de Estados Unidos y el siglo XXII gobernado por el malvado Tentáculo. Nuestra prioridad



Bernard, Hoagie y Lavine son una pandilla de frikis de lo más divertida que debe salvar a la humanidad



■ Hoagie acaba en el pasado y se topa con personajes ilustres, como George Washington, Thomas Jefferson y John Hancock.



■ El point & click se ha adaptado bien y la pantalla está más simplificada, con una interfaz más limpia que en juegos similares.



■ El váter del tiempo. La pandilla viajará por la Historia en unas máquinas muy especiales... ¡Unas letrinas!





Su remasterización nos vuelve a demostrar que es una de las mejores aventuras gráficas de la historia.

será encontrar los planos de las Cron-O-Letrinas, salvar el mundo y salir pitando de la mansión del Dr. Edison. Para lograrlo iremos alternando entre los tres amigos, que tendrán que ingeniárselas para explorar sus escenarios, resolver puzles disparatados, hablar con personajes ilustres, como George Washington, y transformar la Historia enviando objetos por el váter. Su mayor grandeza es saber enlazar perfectamente el pasado, presente y el futuro en el argumento y que resulte de lo más ameno y divertido, con puzles para desarrollar nuestra lógica. La adaptación de las mecánicas point & click se ha solventado a la perfección y basta con pulsar cuadrado para acceder a las opciones que podemos realizar.

Gráficamente, la remasterización está tratada con gran delicadeza, tomando los gráficos originales en 2D y optimizándolos en HD con resultados tremendamente coloristas. El sonido también se ha adaptado bien, limpiando las grabaciones originales. Conserva sus voces originales en inglés y los subtítulos en español que, a veces, saltan un poco desincronizados. Además, incluye de extras los comentarios de los creadores, una galería de bocetos y *Maniac Mansion*, la primera aventura gráfica de LucasArts. Eso sí, no viene remasterizada y no incluye subtítulos en español. En conclusión, *Day of the Tentacle* sigue siendo una aventura fresca y divertida que se disfruta igual que el primer día. ¡Qué ganas teníamos de volver a reencontrarnos con esta pandilla de frikis!



■ Al inventario se accede pulsando triángulo y allí podemos combinar los objetos y cambiar entre los tres personajes.



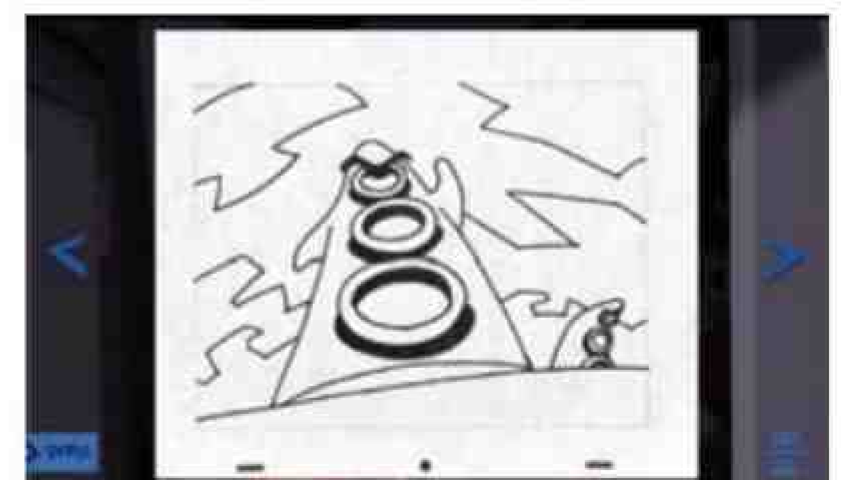
■ Encontraremos un montón de guiños, a lo largo de toda la aventura, a otras sagas de LucasArts y referencias a Star Wars.

» MÁS **AVENTURAS** EN SU INTERIOR

Como en *Grim Fandango*, Double Fine ha incluido como extras los comentarios de los creadores y bocetos para que conozcamos más detalles del desarrollo de *Day of the Tentacle*. Y, al igual que en el juego original de 1993, podemos jugar con *Maniac Mansion* sin remasterizar.



ANÉCDOTAS. Al activar los comentarios de Dave Grossman y Tim Schafer (en inglés), conoceremos más detalles sobre el juego.



GALERÍA. A medida que vamos jugando se van desbloqueando bocetos originales del juego. Son más de 156 imágenes.



MANIAC MANSION. En la habitación de Ed Edison podemos jugar a la aventura de Dave Miller en su formato original.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Guión, personajes, viajes en el tiempo bien enlazados... Cross-buy para PS4 y PS Vita.

» LO PEOR
Botón de pistas, algunos subtítulos no dejan ver bien y *Maniac Mansión* en inglés

Te gustará + que... GRIM FANDANGO



Te gustará − que... THE SECRET OF MONKEY ISLAND



90	**» GRÁFICOS** Gráficos 2D en HD, coloristas y con mucha personalidad.
90	**» SONIDO** Sonido original que se ha limpiado para que suene menos estridente.
90	**» DIVERSIÓN** Chistes ingeniosos, personajes entrañables y puzles locos.
86	**» DURACIÓN** Si eres veterano, unas 5 horas. Si eres novato, y no usas pistas, más
NOTA 89	Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.







Género: **ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador: **GUST CO. LTD.**
Editor: **KOEI TECMO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoeurope.com/nightsofazure/



Arnice es una valiente heroína que debe detener a los monstruos nacidos de la esencia del Señor Oscuro.

DECIDIR NUNCA ES FÁCIL Y MENOS SOBRE LA MUERTE

Nights of Azure

Si el sacrificio de tu gran amor implicara la salvación del mundo, ¿estarías dispuesto a dejar que sucediera o lucharías contra el destino?

Nights of Azure es un JRPG que se caracteriza por ofrecer unos rápidos combates en tiempo real. A medida que avanzamos por el escenario, más fuertes son los enemigos con los que nos topamos, por lo que Arnice, la protagonista, debe hacer acopio de toda su habilidad con la espada y con el resto de armas que nos vamos encontrando. Ataques simples, ataques lentos pero poderosos y una embestida final son algunas de las habilidades de la chica, que pueden ir mejorando conforme subimos de nivel.
Al poseer sangre demoníaca, Arnice puede convertirse en una criatura salvaje de aspecto rojizo con un gran poder de ataque, aunque sólo por tiempo limitado. Saber cuándo debe transformarse es esencial para vencer en los enfrentamientos contra los jefes más complicados. Otro de los elementos importantes de los combates son los Servans, criaturas demoníacas que se ponen de nuestro lado para ayudarnos en las batallas. En total podemos llevar con nosotros hasta cuatro de estos pequeños amigos, quienes, al tener diferente naturaleza, poseen distintas habilidades que nos van muy bien a lo largo de las jornadas de cacería.

Gráficamente destaca por su estética oscura de corte medieval, con unos buenos diseños de personajes, aunque las bruscas bajadas de frames y el movimiento de la cámara entorpecen los combates. La BSO cumple con su cometido y el doblaje al japonés (subtitulado la inglés) consigue que nos metamos de lleno en la trama.



Los Servans son demonios que, tras un ritual, nos ofrecen sus servicios en combate.



Los combates en tiempo real contra hordas de rivales se desarrollan en oscuras y tétricas localizaciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Historia de lo más atrayente y preciosos diseños de personajes.

» LO PEOR
Menús confusos y bruscas bajadas de frames que entorpecen los combates.

70	**» GRÁFICOS** Coloridos y de estilo manganime. Dientes de sierra muy presentes.
68	**» SONIDO** Canciones de tinte medieval y épico que cumplen con su función.
69	**» DIVERSIÓN** Tras varias horas el lento desarrollo puede desesperar.
78	**» DURACIÓN** La historia principal lleva unas 30 horas, más si lo hacemos todo.
NOTA 70	**Un JRPG de oscura trama que ofrece un desarrollo frenético y entretenido a partes iguales, aunque con fallos técnicos.**

» LA CAZA SÓLO ES EL COMIENZO



1 **MISIONES EXTRA.** Cuando acabamos las tareas relacionadas con la trama se habilitan trabajos adicionales que desbloquean secuencias especiales.



2 **ARENA.** Por medio de combates exclusivos podemos conseguir ítems raros y, de paso, dinero extra.



3 **VIAJA AL MUNDO ONÍRICO.** Ofrecer parte de tu sangre demoníaca es vital para subir de nivel y conseguir poderosas habilidades.










16

Género: **LUCHA**
Desarrollador: **EA SPORTS**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.easports.com/ufc/



Conviértete en el rey de las artes marciales mixtas haciendo gala de tu pericia y reflejos.

SEGUNDO ASALTO AL **OCTÓGONO**

EA Sports UFC 2

Electronic Arts ya tiene experiencia con la franquicia UFC y ahora nos ofrece un juego de artes marciales mixtas más completo que el anterior.

Con la desaparición de THQ, muchos aficionados se preguntaron qué pasaría con la licencia de UFC, una gran adaptación a consolas de este campeonato de MMA. Ahí estaba Electronic Arts para recoger el testigo y nos ofreció en 2014 un juego que parecía más una demo técnica. Ahora, la compañía salta de nuevo al octógono con un notable segundo round.

***EA Sports UFC 2* llega para pegar fuerte donde la primera parte fallaba** y nos encontramos nada más empezar un listado de modos de juego que nos mantendrán pegados al mando durante un buen puñado de horas, tanto online como offline. Para un jugador, además del clásico "pelea rápida" donde seleccionamos un luchador real, destaca el modo carrera, con algo más de profundidad, como la oportunidad de entrenar todos y cada uno de los movimientos, elegir los combates y evolucionar el personaje de una forma más profunda que en l primero. En los modos online destaca Ultimate Team, una modalidad importada de *FIFA* que nos permitirá crear nuestro equipo de luchadores para repartir estopa tanto online como offline. El sistema de juego es muy técnico. No vale golpear a diestro y siniestro porque nos cansaremos así que, tendremos que estar atentos para esquivar. Los agarres en el suelo también han mejorado aunque siguen siendo algo caóticos. Donde no hay discusión es en el impactante apartado visual, con un modelado de personajes casi perfecto. Si sois fans de UFC, aquí tenéis juego para rato.



Todas las categorías de UFC, femeninas y masculinas, estarán presentes en el juego.



Visualmente es un portento. El modelado de los luchadores está mimado al extremo.

ARTES **MARCIALES** PARA TODOS LOS GUSTOS



① **COMBATE TÉCNICO.** Algo que encantará a los fans. Es necesario medir los tiempos, los golpes y dominar el suelo para ganar el asalto.



② **ULTIMATE TEAM.** Crearemos nuestro equipo de ensueño y lo mejoraremos gracias a diferentes cartas. Vamos, como en *FIFA*.



③ **MODO K.O.** Si queréis algo más distendido, el modo K.O. se acerca a un juego de lucha normal. Es un buen añadido para dar golpes sin control.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Gráficamente es una bestia. Más y mejores modos de juego que el original.

» **LO PEOR**
Los combates tan técnicos alejarán a quien no sea fan. Pocos estilos de lucha.

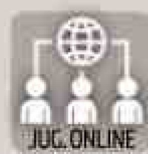
90	» **GRÁFICOS** Los personajes son espectaculares. El sudor, la sangre, el pelo...
75	» **SONIDO** Los efectos cumplen pero a la banda sonora le falta variedad.
80	» **DIVERSIÓN** Combates muy técnicos, aunque el suelo sigue siendo caótico.
80	» **DURACIÓN** Modos online y offline para disfrutar hasta la nueva entrega.
NOTA 81	**A EA le queda camino por recorrer pero la evolución es evidente. Gran juego que no decepcionará al fan de UFC.**





Género: **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **DEVOLVER DIGITAL**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**


JUGADORES 1-4


JUG. ONLINE 1-4

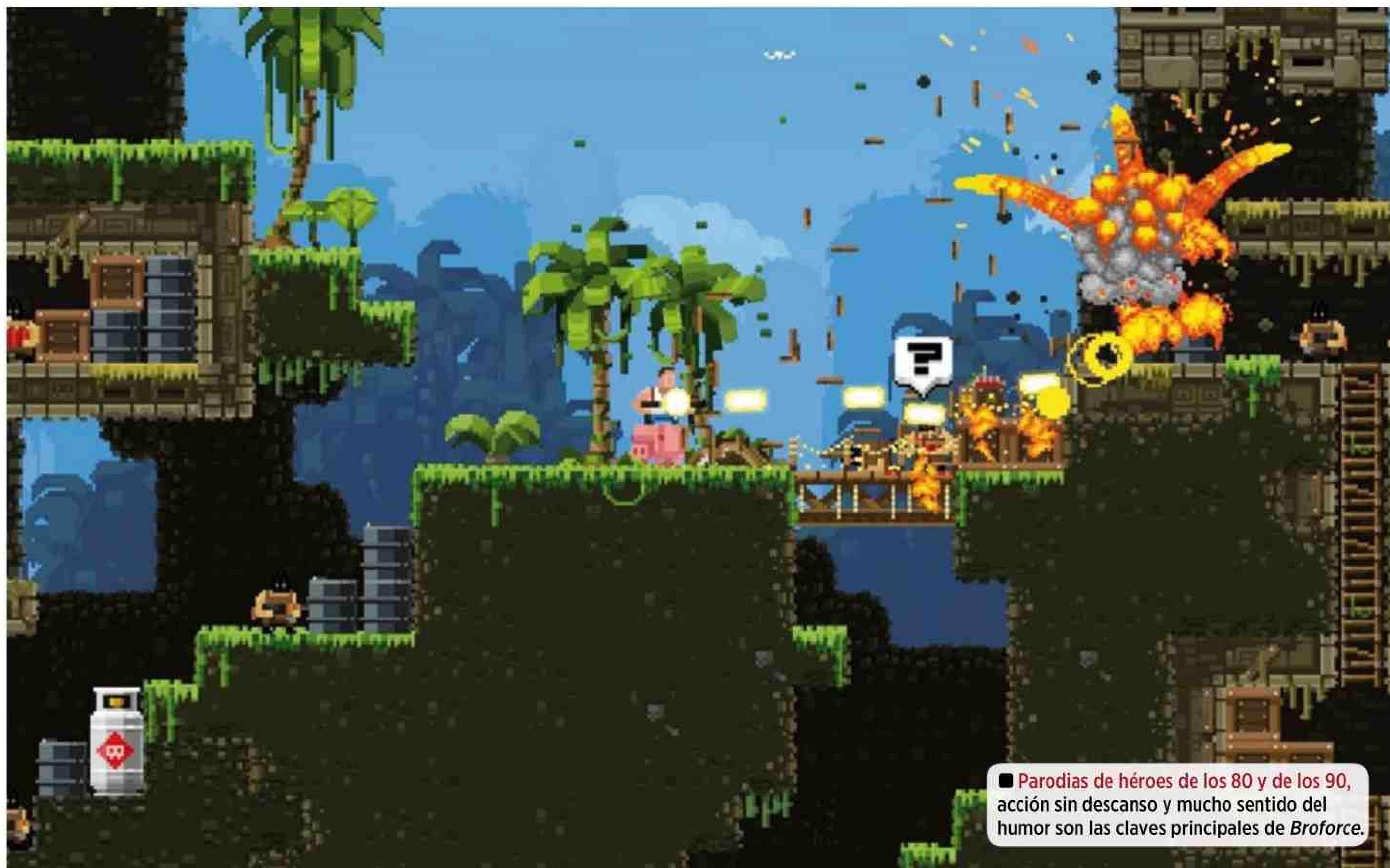

TEXTOS CASTELLANO


VOCES NO


BLU-RAY NO


RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.broforcegame.com/



Parodias de héroes de los 80 y de los 90, acción sin descanso y mucho sentido del humor son las claves principales de *Broforce*.

UNA REUNIÓN DE **VIEJAS GLORIAS**

Broforce

Algunos de los héroes del cine y de la televisión de los 80 y 90 se dan cita en este juego de acción y plataformas, tan frenético como alocado.

La siempre socorrida misión de salvar el mundo sirve de excusa para este título en 2D de aspecto pixelado, que apuesta por una fórmula muy atractiva: grandes dosis de acción y destrucción, un gamberro sentido del humor y, sobre todo, unos protagonistas que parodian a personajes de acción tan conocidos, como Rambro (Rambo), MacBrover (McGyver), Brobocop (Robocop) o Bronan the Brobarian (Conan), cada uno con un arma y unas características diferentes.

La elección de personaje es aleatoria, por lo que es el propio juego el que nos asigna un héroe al principio de cada nivel, y lo mismo sucede cuando rescatamos rehenes o perdemos una vida, momentos en los que cambiamos de personaje por otro al azar. Esto hace que tengamos que adaptar nuestra forma de jugar constantemente, puesto que héroes como Rambo poseen una amplia potencia de fuego y otros portan armas blancas, como el vampiro Blade y su katana. Eso sí, nuestro objetivo siempre es avanzar lateralmente por unos escenarios repletos de enemigos y en los que vivimos auténticos momentos de locura, producidos por el constante cruce de disparos y explosiones, y por la destructibilidad de casi todos los elementos en pantalla. Esta propuesta, que arranca con mucha fuerza y que incluso logra que las primeras partidas nos emocionen, va perdiendo fuelle, en especial por errores técnicos, como ralentizaciones exageradas, largos tiempos de carga o, aún peor, errores puntuales en el control que nos dejan vendidos. Una pena.



Desde Chuck Norris a M. A. Barracus, pasando por Indiana Jones... Podemos manejar héroes geniales.



El modo cooperativo de hasta 4 jugadores ofrece los mejores momentos de diversión y locura destructiva.

SALVANDO EL MUNDO EN PLAN OCHENTERO



1 **SALTAR Y TREPAR** por casi cualquier pared con nuestro cuchillo es fundamental para superar los muchos obstáculos que encontramos.



2 **DISPARAR O TROCEAR** cuerpo a cuerpo a los enemigos es la base del desarrollo. Cada personaje tiene un arma diferente.



3 **DESTRUIR ESCENARIOS** no sólo es posible, sino que es una estrategia que resulta muy útil para acabar con enemigos pesados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El carisma de sus personajes, el humor y la acción, sobre todo en el modo cooperativo.

» LO PEOR
Desarrollo poco variado. Los problemas técnicos arruinan bastante la experiencia.

65	**» GRÁFICOS** Las ralentizaciones y los tiempos de carga no tienen justificación.
70	**» SONIDO** Melodías "chiptune" que acompañan, sin llegar a ser memorables.
74	**» DIVERSIÓN** Difícil y divertido, pero los errores técnicos afectan a la jugabilidad.
73	**» DURACIÓN** Unas seis horas para completar la campaña si eres habilidoso.
NOTA 72	**Un divertido juego de acción con un trepidante cooperativo, pero sus fallos técnicos no le dejan brillar como en PC.**



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
DODGE ROLL GAMES
Editor:
DEVOLVER DIGITAL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €


JUGADORES
1-2


JUG. ONLINE
1-2

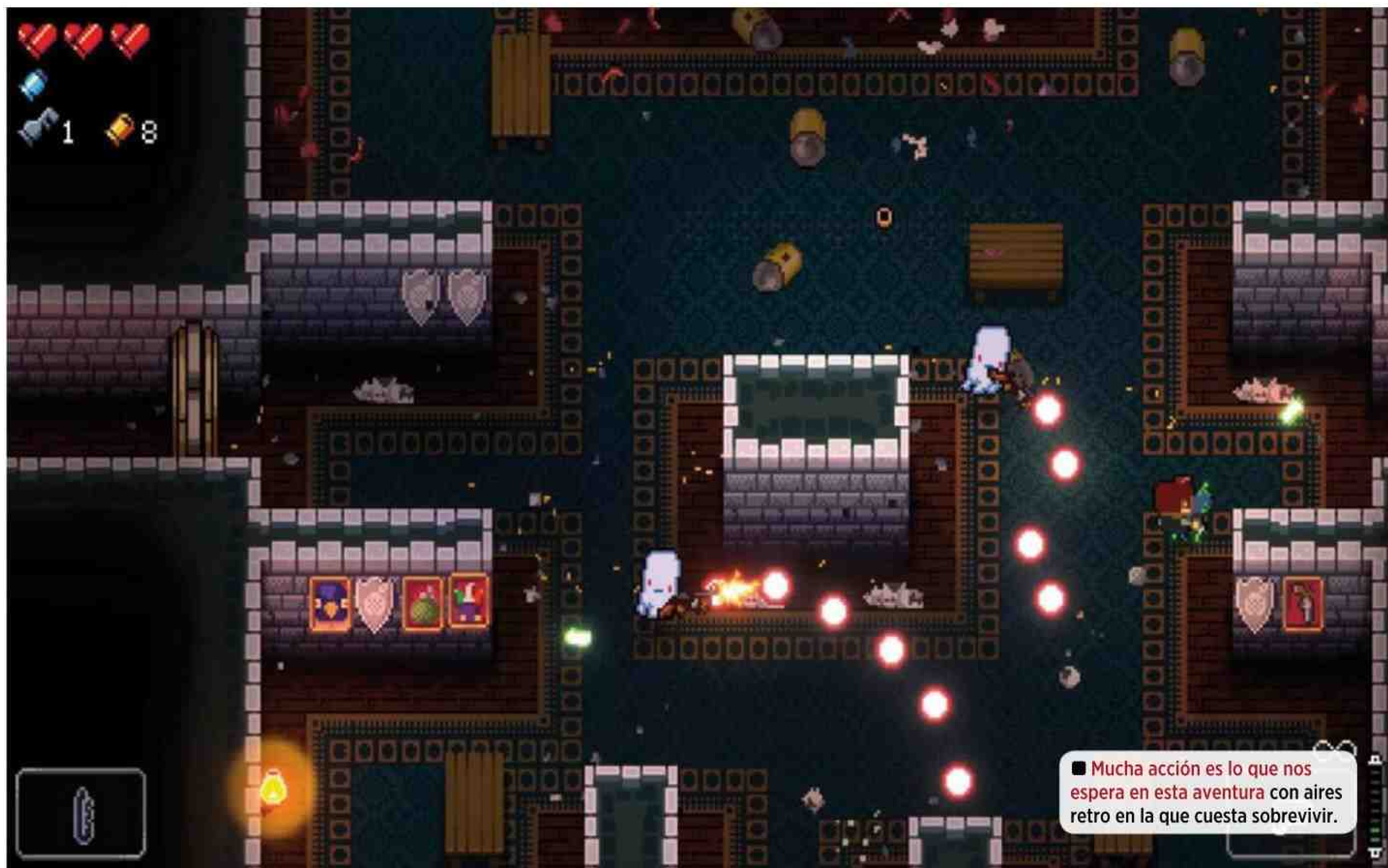

TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
NO


BLU-RAY
NO


RESOLUCIÓN
1080 P

http://dodgeroll.com/gungeon/


Mucha acción es lo que nos espera en esta aventura con aires retro en la que cuesta sobrevivir.

CAMBIANDO EL **PASADO** A BASE DE TIROS CON AIRE RETRO

Enter the Gungeon

Si creéis que no hay nada más letal que una bala, es porque aún no habéis visto a balas disparando más balas. Mazmorras sólo para pistoleros expertos.

Cuando el mundo está en guerra y la única manera de evitarla es cambiar el pasado recuperando el arma que hace que puedas viajar atrás en el tiempo, no queda otra más que ir a por ella. Eso es precisamente lo que nos toca hacer en esta divertida aventura cargada de acción y de humor que recuerda a otros grandes indies como *Hot Line Miami* o *The Binding of Isaac.* Nos metemos en la piel de uno de los cuatro personajes seleccionables (cada uno cuenta con unas armas y objetos iniciales) para atravesar las diferentes salas de una fortaleza plagadas de enemigos que no paran de disparar y que son generadas de manera aleatoria, por lo que en algunas ocasiones nos topamos con una primera sala prácticamente insuperable. Además al final de cada nivel, si conseguimos llegar con vida, espera un jefe que pone las cosas aún más difíciles. Por suerte, contamos con una voltereta (imprescindible aprender a usarla), que nos permite esquivar las decenas de balas. También hay armas especiales que podemos conseguir en los cofres o en la tienda de cada nivel (si damos con ella). Pero la norma es morir rápido.

El "pixel art" luce de maravilla, con una vista aérea muy lograda y un control muy resultón, y la música está a la altura, pero la gran cantidad de enemigos y balas volando por los escenarios hacen que las partidas sean demasiado rápidas jugando en solitario. Además, las armas se reinician cada vez que morimos. Pero resulta ideal para unas partidas rápidas o para jugar a dobles.


Cuatro guerreros son los que podemos seleccionar. Cada uno cuenta con sus propias armas iniciales.


La variedad de enemigos es considerable. La mayoría son balas pero también hay demonios, fantasmas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La acción frenética con miles de proyectiles en pantalla y el diseño de los enemigos.

» LO PEOR
Al generarse todo de manera aleatoria podemos encontrarnos con inicios imposibles.

75	**» GRÁFICOS** El "pixel art" funciona bien y los efectos son realmente vistosos.
70	**» SONIDO** La banda sonora te sumerge en la acción, pero no tiene voces.
75	**» DIVERSIÓN** Los combates son entretenidos y ganan al jugar en cooperativo.
85	**» DURACIÓN** Casi infinito. Sólo nuestro aguante dicta cuándo dejar de batallar.
NOTA 75	**La fórmula ya está bastante vista, pero sigue resultando eficaz. Acción desenfrenada con un estilo muy resultón.**

CLAVES PARA SOBREVIVIR A LOS **PELIGROS** DE LA FORTALEZA


1 **COFRES.** Escondidos en salas especiales, guardan armas mucho más potentes que las de inicio, pero éstas últimas tienen munición limitada.


2 **TIENDA.** Derrotando a los enemigos conseguimos casquillos que cambiar en la tienda por armas y objetos que nos ayuden a avanzar.


3 **JEFES FINALES.** Esperan en la última sala de cada nivel y usan un gran potencial de fuego. Volteretas y parapetos son los mejores aliados.

LOS FRENTES DE BATALLA DE LA GUERRA DEL FUTURO

Destiny VS The Division

Con *Destiny*, Bungie demostró que los juegos "estilo MMO" son posibles en consola, mientras que Ubisoft ha perfeccionado la fórmula y con *The Division* ha terminado de asentar el género. Agentes o Guardianes, recuperar Nueva York o convertirnos en Leyenda... Cuando estalle la guerra, ¿de qué lado estarás?

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1 TIROTEOS

DESTINY





Después de cuatro entregas de la saga *Halo*, Bungie tenía dominado el arte del disparo a la perfección y todos estos conocimientos sirvieron para forjar un sistema de disparo sencillamente sublime. Los controles son suaves, las armas responden a la perfección y la sensación que dejan los tiroteos es siempre muy satisfactoria.

THE DIVISION



Los tiroteos se desarrollan en tercera persona y con un sistema que pone especial énfasis en las coberturas. Cumplen en todos los aspectos y consiguen mantenerse lo suficientemente frescos como para no aburrir, aunque su mayor secreto reside en las habilidades y el diseño de escenarios, aspectos externos al sistema de disparo.

» CONCLUSIÓN

Los tiroteos de *The Division* no están mal (todo lo contrario, de hecho), pero no se puede competir con la experiencia y el buen hacer de Bungie.

1.2 MISIONES SECUNDARIAS

DESTINY



Lo más parecido a misiones secundarias que tiene *Destiny* son las patrullas, que consisten en cumplir pequeños encargos aleatorios mientras exploramos cada planeta. Por otro lado, están también los contratos, aunque estos no dejan de ser pequeños objetivos opcionales que vamos completando “en segundo plano”.

THE DIVISION





The Division tiene misiones secundarias para aburrir: las comunes aportan grandes cantidades de experiencia, mientras que las de medicina, seguridad y tecnología nos recompensan con valiosos puntos de mejora que podemos invertir en las distintas áreas de la base de operaciones, es decir, en habilidades, ventajas y talentos.

» CONCLUSIÓN

Las misiones secundarias de *The Division* tienen un acercamiento más tradicional, pero al mismo tiempo ofrecen un incentivo muy jugoso por completarlas.

1.3 MUNDO(S) ABIERTO(S)

DESTINY



El Sistema Solar de *Destiny* está compuesto por cinco escenarios: la Tierra, la Luna, Venus, Marte y el Acorazado. A pesar de su “escala planetaria” y de estar completamente abiertos, es inevitable tener la sensación de estar recorriendo un enorme pasillo circular... salvo en el caso del Acorazado, donde se corrigió este problema.

THE DIVISION





The Division pone a nuestra disposición el “midtown” de Manhattan. Eso incluye lugares emblemáticos como Times Square o el Madison Square Garden, a los que podemos llegar a pie sin tiempos de carga, como en un sandbox al uso. También podemos visitar un buen número de interiores: tiendas, casas abandonadas, comisarías...

» CONCLUSIÓN

Aunque sólo sea una parte de Manhattan, el diseño del escenario transmite esa sensación de libertad que tanto se echa en falta en los planetas de *Destiny*.

1.4 COLECCIONABLES

DESTINY



Repartidos por los escenarios podemos encontrar cofres dorados y Espectros muertos. Las recompensas de los primeros sólo son útiles si los encontramos al inicio de la aventura y los segundos nos aportan una pequeña cantidad de Lumen y nuevas entradas del Grimorio... que hay que leer a través de la web o la aplicación oficial.

THE DIVISION





La ciudad de Nueva York esconde un total de 293 coleccionables repartidos en manuales de supervivencia, grabaciones telefónicas, informes de incidentes, drones estrellados, agentes desaparecidos y Echos. Todos contienen pequeñas subtramas que amplían el trasfondo de la historia principal y hacen que el mundo esté más “vivo”.

» CONCLUSIÓN

Aparte de ser más variados, los coleccionables de *The Division* aportan un sustento narrativo que amplia la escala del universo que rodea al juego.

2. MULTIJUGADOR

2.1 COOPERATIVO

DESTINY

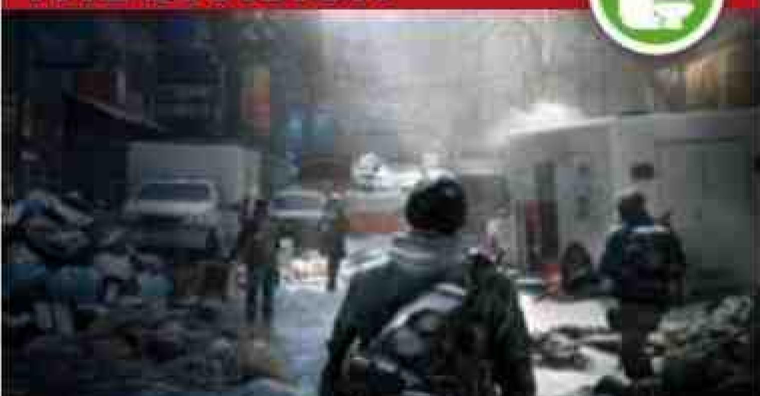




Es posible unirse a otros dos jugadores en todo momento para formar una escuadra y, en el caso de los asaltos, el “matchmaking” se encarga de asignarnos dos acompañantes (si no los tenemos ya). En las incursiones pueden participar hasta seis Guardianes, pero no existe opción para formar grupo automáticamente.

THE DIVISION





Hasta cuatro agentes puede unir fuerzas para recorrer las calles de Nueva York y completar misiones. Si no tenemos amigos junto a los que combatir, podemos usar el sistema de “matchmaking” en los pisos francos, puntos de inicio de misión o desde el propio mapa para conectar con otros tres agentes de nivel similar al nuestro.

» CONCLUSIÓN

El caso de *Destiny* es un pelín más limitado, pero en términos generales no vamos a tener problemas para encontrar y formar un grupo en ambos juegos.

2.2 COMPETITIVO

DESTINY





En el Crisol los guardianes ponen a prueba su habilidad frente a frente en más de una decena de modos de juego, entre los que se incluyen los clásicos todos contra todos, atrapa la bandera o control de zonas. Además, Bungie suele organizar eventos por tiempo limitado como el Estandarte de Hierro o el reciente Días Escarlata.

THE DIVISION





En la Zona Oscura, hasta 24 jugadores se enfrentan por conseguir los mayores botines de *The Division*. Su propuesta es única y la tensión que se llega a alcanzar en las zonas de extracción se puede cortar con un cuchillo jamonero. Además, es muy probable que las novedades que lleguen en el futuro vayan enfocadas a este apartado.

» CONCLUSIÓN

El Crisol tiene la ventaja de llevar más tiempo en el mercado, pero la original propuesta de la ZO y las futuras actualizaciones nos llevan a un empate.

3. ELEMENTOS RPG

3.1 CLASES

DESTINY



Al empezar la partida podemos elegir entre Titán, Hechicero o Cazador. Esta será nuestra clase durante el resto de la aventura y determina en mayor o menor medida el rol que desempeñamos en los combates. Dentro de cada clase, además, hay tres sub-clases que permiten alternar entre distintos estilos de juego y habilidades.

THE DIVISION



En *The Division* todo el mundo tiene acceso a tres "ramas", medicina, seguridad y tecnología, y no hay que ceñirse sólo a una; podemos equipar las habilidades que queramos y, más importante aún, cambiarlas cuando queramos. La especialización sigue estando muy presente, pero con la posibilidad de adaptarnos a cualquier situación.

» CONCLUSIÓN

Destiny hace uso de un sistema clásico muy válido, pero _The Division_ nos ha abierto los ojos a un mundo de posibilidades donde no existen los límites.

3.2 HABILIDADES

DESTINY



A grandes rasgos, las habilidades de *Destiny* se dividen en tres grupos: cuerpo a cuerpo, granadas y súper. Al ganar experiencia dentro de una sub-clase, obtenemos acceso a modificaciones que alteran sus efectos. Pero al final, las más espectaculares y las que mayor protagonismo cobran en combate son las habilidades súper.

THE DIVISION



El sistema de personajes que utiliza *The Division* nos permite asignar las habilidades de una forma mucho más libre, aunque su ejecución es prácticamente la misma que en *Destiny* y también es posible aplicar modificaciones que alteran ligeramente su uso. Las habilidades exclusivas se consiguen casi al final y no son tan "efectistas".

» CONCLUSIÓN

Ambos títulos presentan una variedad y personalización de habilidades similar. Aunque, eso sí, las de _Destiny_ son mucho más llamativas visualmente.

3.3 ARMAS

DESTINY



Desde armas clásicas, como pistolas, escopetas o rifles de francotirador, hasta otras más "fantásticas" como rifles de fusión o incluso espadas. El arsenal de *Destiny* es muy completo. Contamos con tres espacios para equiparnos (principal, secundaria y especial) que limitan los tipos de arma que podemos llevar al mismo tiempo.

THE DIVISION



The Division está limitado por la realidad en que se basa, así que no veremos escopetas de plasma ni espadas del espacio exterior. Aún así, se echa en falta algo más de variedad, tanto en tipos de armas como en sus diseños. Ahora bien, a la hora de equiparnos tenemos más libertad y podemos llevar dos armas del mismo tipo.

» CONCLUSIÓN

La ambientación mágico-espacial da muchísimo juego, pero eso no quita que, a pesar de ceñirse a la realidad, el arsenal de _The Division_ sea un pelín escaso.

3.4 BOTÍN

DESTINY



En *Destiny* todo gira en torno a los engramas: objetos luminosos y coloridos que dejan caer los enemigos al morir y que se transforman en piezas de equipo y armas por obra y gracia del criptarca. Aunque durante el primer año hubo ciertos fallos (¿quién no recuerda esa cueva?), podemos decir que actualmente el sistema funciona.

THE DIVISION



The Division también utiliza un sistema de colores para determinar la calidad del equipo, pero la principal diferencia reside en que todo se consigue directamente, sin necesidad de desencriptar. Además, es posible equipar objetos supremos en todas las ranuras (en *Destiny* sólo se pueden llevar dos piezas exóticas al mismo tiempo).

» CONCLUSIÓN

En esencia, son sistemas exactamente iguales; muy efectivos y satisfactorios. Aunque a _Destiny_ le ha costado varias actualizaciones alcanzar el estado actual.

4. MÁS ALLÁ DEL FINAL

4.1 PROGRESIÓN

DESTINY



Una vez alcanzado el nivel máximo (actualmente 40) nuestro nivel pasa a estar determinado por los objetos que llevamos equipados. Todas las armas y armaduras poseen un atributo llamado luz, así que cuanto mejor sea nuestro equipo, mayor será el nivel total de luz y más daño causarán nuestras habilidades de sub-clase.

THE DIVISION



En este caso, al alcanzar el nivel 30 entra en juego el nivel de equipo... que viene a ser prácticamente lo mismo que el nivel de luz: para aumentar nuestros atributos, hay que conseguir armas y armaduras de mejor calidad. En las misiones de alto rango, veréis que la recomendación de nivel habitual se sustituye por la de nivel de equipo.

» CONCLUSIÓN

Destiny quiso salirse de la línea habitual con la progresión basada en luz y dio tan buenos resultados que _The Division_ la ha copiado prácticamente al milímetro.

4.2 ACTIVIDADES

DESTINY



Al terminar la última misión principal de *El Rey de los Poseídos*, recibimos una buena tanda de encargos en los que la dificultad se dispara. Y a eso hay que añadir las misiones diarias, asaltos de ocaso semanales, pruebas de Osiris, incursiones... Vamos, que terminar la historia y alcanzar el nivel máximo es sólo el principio de la aventura.

THE DIVISION



Actualmente, y tras llegar al nivel 30, podemos realizar misiones diarias y tratar de obtener créditos Fénix para comprar los mejores objetos en la ZO. Y eso es todo... Por ahora. Ya ha aparecido en el mapa la primera incursión (se rumorea que podrán participar hasta ocho jugadores) y estamos seguros de que no será la única.

» CONCLUSIÓN

Una vez más, _Destiny_ tiene ventaja por llevar más tiempo en el mercado. Pero _The Division_ tiene grandes planes de futuro, así que las cosas podrían cambiar...

CONCLUSIONES

Un segundo jugador se ha unido a la partida, y viene dispuesto a hacerse con la corona del Rey (de los Poseídos). Puede que esta batalla quede en empate, pero la guerra... acaba de empezar.

El modelo de juego que presentan tanto *Destiny* como *Tom Clancy's The Division* hace que sea especialmente complicado quedarse sólo con uno; estamos hablando de títulos con mundos compartidos y en constante crecimiento y evolución, cuyo contenido va cambiando y adaptándose a las exigencias de los usuarios.
Pero una cosa es segura: los dos son experiencias sólidas y completas, con cientos de horas de juego por delante y diversión asegurada tanto en solitario como en compañía. Y al final, si os veis en la obligación de elegir uno u otro, todo se limita a vuestras preferencias en cuanto a ambientación: si preferís la intriga y las historias de supervivencia en un entorno post-apocalíptico con un toque realista, *The Division* será vuestra mejor opción. Mientras que si lo vuestro son los viajes espaciales, los poderes mágicos y patear culos alienígenas, entonces no cabe duda de que *Destiny* satisfará vuestras necesidades. Pero nos os quepa duda de que toméis la decisión que toméis, os vais a llevar a casa un grandísimo juego. Y, si encontráis un grupo de amigos con el que jugar habitualmente, olvidaos del resto de títulos durante una buena temporada (y de salir a la calle)



BUNGIE
YA DISPONIBLE
69,95 €

UBISOFT
YA DISPONIBLE
69,95 €

		DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS		TOM CLANCY'S THE DIVISION	
SISTEMA DE JUEGO	**Tiroteos**	E	Pulidos hasta alcanzar la perfección y tremendamente satisfactorios.	MB	Tienen un componente táctico que hace que resulten siempre frescos.
	Cuerpo a cuerpo	E	Están ligados a las habilidades y son una parte esencial del combate.	R	Bastante inútiles; incluso en las distancias cortas, es preferible disparar.
	Enemigos	E	En total cuatro razas alienígenas, cada una con su propia jerarquía.	E	Cuatro bandas con distintos tipo de enemigos muy bien diferenciados.
	Inteligencia artificial	E	Inteligentes y muy escurridizos, los enemigos plantean un gran desafío.	MB	Está a un gran nivel, aunque de vez en cuando se ve algún "patinazo".
	Campaña	B	Aunque ERdlP corrigió bastantes errores, aún hay mucho que mejorar.	MB	Campaña a la altura con una historia que se disfruta de principio a fin.
	Misiones secundarias	B	Más allá de las patrullas y los contratos, no hay misiones secundarias.	E	Hay un gran número y están ligadas a la obtención de habilidades.
	Coleccionables	M	Hay bastantes y son interesantes, pero apenas se invita a su recolección.	E	Muy variados, interesantes y con premio por encontrarlos todos.
	Ambientación	E	Cada planeta es distinto, pero todos nos dejan vistas de ensueño.	E	La recreación de una Nueva York post-apocalíptica es sublime.
	Tiempos de carga	B	Para acceder a cada actividad, es necesario un tiempo de carga.	E	Una vez en las calles, todo fluye sin apenas cargas ni esperas.
	Interfaz	E	Minimalista, pero muy accesible y con un gran sentido del estilo.	MB	La Realidad Aumentada es visualmente llamativa, aunque algo confusa.
	Valoración	E	Salvando las opciones para un jugador, toda roza la perfección.	E	El gameplay es increíblemente sólido, incluso en solitario.
MULTIJUGADOR	**Cooperativo**	E	Misiones, asaltos, incursiones... Todo se puede completar en compañía.	E	Todas las actividades se pueden emprender con otros tres jugadores.
	Competitivo	E	Además de todos los modos del Crisol, se celebran eventos a menudo.	MB	La Zona Oscura es muy original... aunque algo escasa en opciones.
	Matchmaking	MB	Es muy fácil formar una escuadra... excepto en el caso de las incursiones	E	Funciona como un tiro y hay opciones de sobra para formar grupos.
	Centros de actividad	MB	La Torre siempre está llena de actividad y la visitaremos a menudo.	E	La BdO está ligada a la historia y evoluciona con nuestras acciones.
	Gestos sociales	B	Los hay de todo tipo (sobre todo bailes) aunque muchos son de pago...	R	De momento sólo hay cuatro, aunque podrían aumentar en un futuro.
	Suscripción a PS Plus	B	Es necesaria para los asaltos, las incursiones y el Crisol.	MB	Sólo es necesaria si queremos entrar en la Zona Oscura.
	Valoración	E	Muy completo y con opciones de sobra para enganchar durante meses.	MB	Algunos apartados están más limitados, pero se disfruta igualmente.
ELEMENTOS RPG	**Clases**	MB	Cada una de las tres clases se divide, a su vez, en tres sub-clases.	E	No existen; hay libertad plena para crear al personaje que queramos.
	Personalizac. personaje	B	Disponemos de 'shaders' que alteran el color de nuestro equipo.	MB	Hay todo tipo de prendas, aunque muchas son versiones en otro color.
	Armas	E	Tanto en diseño como en número, las armas están a "nivel exótico".	B	Se echa en falta algo más de variedad y diseños más rompedores.
	Personalización armas	MB	Es posible comprar mejoras, aunque van ligadas a cada arma.	E	Gran número de 'mods' que alteran el comportamiento y la apariencia.
	Habilidades	MB	Gran equilibrio entre variedad y utilidad, aunque dependen de la clase.	E	Tres ramas distintas entre las que podemos alternar a voluntad.
	Habilidades especiales	E	Muy útiles en combate pero, sobre todo, espectaculares.	B	No se consiguen hasta el final de la aventura y no son tan espectaculares.
	Personaliz. habilidades	MB	Cada habilidad ofrece distintas variaciones, aunque ligadas a la clase.	E	Tres modificaciones distintas por habilidad, más una mejora suprema.
	Botín	MB	Sigue un código de colores y la progresión (por fin) tiene buen ritmo.	MB	Mismo nivel: objetos por colores y un ritmo que invita a seguir jugando.
	Valoración	MB	Aunque no es el sistema más profundo, funciona a las mil maravillas.	E	Todos los elementos roleros cobran un gran sentido en combate.
MÁS ALLÁ DEL FINAL	**Progresión**	MB	Tras el nivel máximo, los objetos equipados determinan nuestro poder.	MB	Es prácticamente un calco de la progresión "por luz" de *Destiny*.
	Actividades	E	Incursiones, pruebas de Osiris, misiones diarias, asaltos semanales...	B	Actualmente son bastante escasas... Pero irán creciendo poco a poco.
	Incursiones	MB	Son la mejor parte de *Destiny*, aunque no todas están al mismo nivel.	-	Pronto se lanzará la primera (Halcón Caído), y de forma gratuita.
	Microtransacciones	R	Es posible comprar paquetes para aumentar nuestro nivel rápidamente.	E	No existe ninguna opción "pay to win"... Por ahora.
	Futuro	MB	El 12 de marzo habrá actualización y, a lo largo de 2016, nueva expansión.	E	Dado su éxito y que acaba de "nacer", tiene un gran futuro por delante.
	Valoración	E	La oferta de contenido es inmensa... ¡Y aún quedan cosas por llegar!	MB	Aunque ahora está parco de contenido, va a crecer... y muy pronto.
	TOTAL	E	Año y medio después, sigue siendo uno de los juegos más completos.	E	Largo, muy sólido y con visos a ser tan completo como *Destiny*.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. PlayManía.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Consultorio".
@ Manda tus e-mail a consultorio.playmania@axelspringer.es

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Aniversario de *Resident Evil*

Hola Playmanía. Hace poco se cumplió el vigésimo aniversario de *Resident Evil* y quería saber si Capcom va a hacer algo "gordo" para celebrarlo como por ejemplo... ¿*Resident Evil 7*?

@ Juan Moreno Ruano

De momento, además del reciente *RE Origins Collection* y del consabido *Umbrella Corps*, ya está disponible en el Store para PS4 *RE6*, mientras que *RE5* y *RE4* llegarán en verano y otoño respectivamente. También hay prevista una nueva peli de animación llamada "RE: Vendetta". Pero ni rastro de *RE7*... de momento



RE6 ya está disponible en el Store para PS4. *RE5* y *RE4* llegarán en verano y otoño. Cada entrega costará 19,99 €

El mejor juego de rally

Hola. Tengo pensado comprarme un juego de rally y estoy entre *WRC5* o *DiRT Rally*. ¿Cuál me recomendáis? Muchas gracias.

@ Marc Ortigosa

Pues aunque *WRC5* es un buen juego, tenemos que recomendarte *DiRT Rally*, ya que es de lo mejor que hemos visto en esta especialidad en muchos años. Pocos juegos de rallies nos han hecho sentir esa sensación de tensión en cada curva. El control de los coches y la recreación de cómo se comportan en los distintos terrenos es sencillamente espectacular. Y se apoya en una apartado técnico tremendamente sólido. Vamos, que es un digno heredero de aquellos míticos *Colin McRae* de PSone, pero con la tecnología puntera de PS4. Si lo comparamos apartado por apartado con *WRC5*, el juego de Codemasters gana por goleada, con una única excepción: *WRC5* tiene la licencia oficial, aunque eso no impide que en *DiRT Rally* también haya coches reales y actuales. Y además incluye las pruebas de Rallycross, que sí tienen la licencia del Mundial. En fin, que salvo que quieras ahorrarte unos euros (*WRC5* es algo más barato), nosotros te recomendamos *DiRT Rally*.



Layers of Fear es un juego de terror en primera persona muy "contemplativo". No hay acción, pero ni falta que hace...

Escalofríos en primera persona

¡Saludos, amigos de Playmanía! ¿Qué juego de terror es más recomendable: *Outlast* o *Layers of Fear*?

@ David Guirado

Ambos títulos comparten no pocas características (vista subjetiva, el protagonista no puede atacar, escasa duración...) aunque son estilos distintos. En general, *Outlast* es más "frenético" en el sentido de que muchas veces te obliga a correr y a esconderte de los enemigos, mientras que *Layers of Fear* es una experiencia más "tranquila" y "contemplativa", que apuesta más por el terror psicológico y que, en cierto modo, juega con nosotros en vez de nosotros con él. Ambos son muy recomendables. Esperamos la secuela de *Outlast* para este año.

¿*System Shock* llegará a PS4?

Me he enterado de que hay un "remake" de *System Shock* en camino y quería saber si saldrá en PS4.

@ Dani Martín

Pues efectivamente, NightDive Studios está preparando para 2017 una remasterización de *System Shock*, una sobrecogedora y futurista aventura en primera persona producida por Warren Spector (*Deus Ex, Thief*...) en 1994. De momento no está anunciado para PS4, pero no es algo descartable en el futuro (estaremos atentos a su "crowdfunding"). El estudio posee los derechos de la franquicia desde 2015, así como un acuerdo con Otherside Entertainment para la creación de *System Shock 3*, en el que participará Warren Spector.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Cuánto tiempo de vida le queda a PS3 ?

Hola amigos, me gustaría saber cuándo es el fin de ciclo de PS3. Un saludo.

@ Álvaro Villarejo

El ciclo de vida de una consola no es algo "cerrado", aunque podríamos convenir en fijarlo en unos 6-7 años (aproximadamente). Aplicado a PS3, podríamos decir que ese tiempo ya se ha cumplido, y el típico "periodo de transición" en el que los principales juegos salían en PS3 y PS4 ya ha pasado... Cada vez quedan menos juegos que salgan para las dos consolas (y si salen no llegan aquí o llegan "recortados", como *Black Ops III*). Y en cuanto a exclusivos, pocas cosas "gordas" le quedan a PS3 después de *Yakuza 5* (que además salió aquí con muchísimo retraso). No te vamos a decir cuando "enterrarla", pero desde luego la consola del presente y del futuro es PS4.



Tequila Works recupera los derechos sobre *RIME* y el juego continúa en desarrollo. Éstas son las únicas certezas ahora mismo...

» PREGUN CORTAS, RESPUE BREVES

¿Se puede jugar a *The Division* sin tener PS Plus?

@ David Alcántara

Es necesario pero sólo para disfrutar del multijugador competitivo. El resto del juego lo puedes jugar sin suscripción a PS Plus.

¿Habrá edición física de *Fallout 4 GOTY*?

@Martín Recalde Tarrón

Pues no está confirmado (de hecho, hace poco que salió su primer DLC), pero teniendo en cuenta algunos precedentes, no sería algo descabellado que Bethesda decidiese lanzarlo. Pero no sería pronto.

¿Saldrá *I am Setsuna* en PS Vita?

@Pedro del Hierro

Aunque en Japón este RPG sí salió en PS Vita además de en PS4, en occidente la versión para la portátil no está anunciada así que... entendemos que no.

¿Habrá secuela de *Sleeping Dogs*?

@ Emmanuel Moyano

Pues el estudio canadiense United Front Games, creadores de *Sleeping Dogs*, estuvieron trabajando no en una secuela, sino en un "spin off" en forma de juego de acción multijugador Online llamado *Triad Wars*. Iba a salir primero en PC y había planes de lanzarlo en PS4, pero acabó siendo cancelado. Una lástima.

La exclusividad de *RIME*

¿La desvinculación de Tequila Works con Sony compromete la exclusividad de *RIME* en PS4?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

En el momento de escribir estas líneas, lo único que sabemos oficialmente es que Tequila Works ha recuperado los derechos sobre *RIME* y que el estudio continúa trabajando en el desarrollo. Esto nos deja varios escenarios posibles. Podría salir en varias plataformas, podría salir sólo en PS4 (no lo veríamos muy lógico después de lo que ha pasado, la verdad)... y podría salir en exclusiva para otro sistema (recordemos que, antes del acuerdo con Sony, el juego fue ofrecido a Microsoft). Suponemos que pronto sabremos cómo termina esta historia.

Rol en PS Vita

Me encantan los RPG. He devorado títulos como la saga *Ys*, todos los *Final Fantasy*, los *Dragon Quest*, *Kingdom Hearts*, *Suikoden*... ¿Me podéis recomendar algún buen juego de rol para PS Vita que tenga subtítulos en castellano? (Ya tengo el remaster de *Final Fantasy X/X -II* y el *Ys: Memories of Celceta*).

@ David Guirado

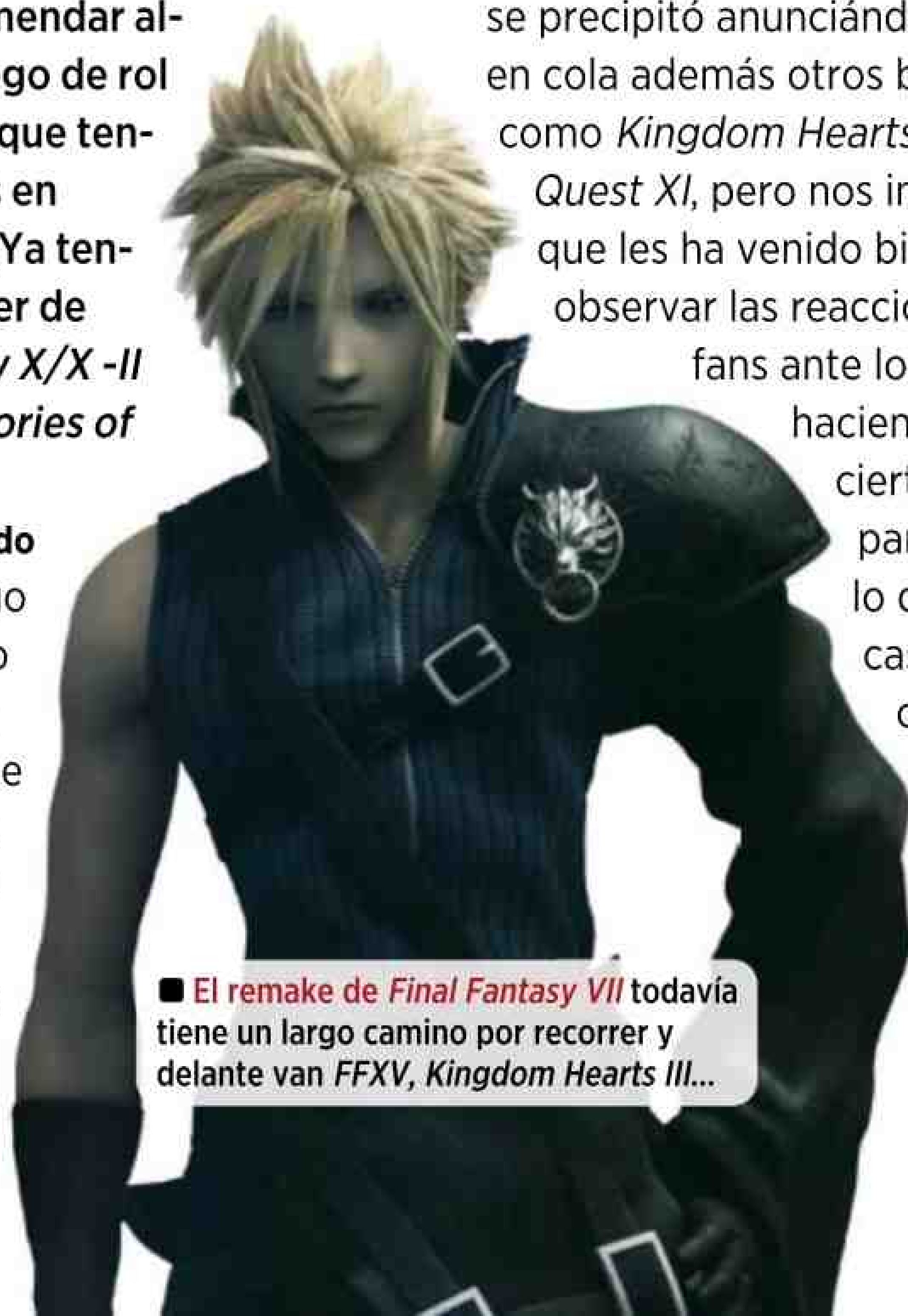
Pues si de algo anda sobrado PS Vita en su catálogo es de juegos de rol japoneses. El gran "handicap" que nos pones es que estén en castellano, ya que la gran mayoría de los que te recomendaríamos (*Persona 4: Golden*, *Oreshika: Tainted Bloodlines*, *Atelier Escha & Logy Plus*, los *Hyperdimension Neptunia*...) están en inglés. Así pues, y teniendo en cuenta los que ya tienes, te recomendamos *Tales of Hearts R* y, aunque no sea japonés, *Child of Light*. Además, recuerda que en PS Vita puedes rejugar vía Store muchos de los clásicos que citas, como la mayoría de los *Final Fantasy*, *Vagrant Story*, los dos primeros *Suikoden*... Tenlo en cuenta.

Sin noticias del remake de *FFVII*

Hola ¿Cómo es posible que haya tanta falta de información sobre el "remake" de *FFVII*?

@ Echedey Díaz

Pues... porque ahora mismo Square Enix está centrada en *Final Fantasy XV* (su gran lanzamiento para 2016) además de otros lanzamientos "menores" como *World of Final Fantasy* y otros para otras consolas. Lo cierto es que quizás se precipitó anunciándolo teniendo en cola además otros bombazos como *Kingdom Hearts III* o *Dragon Quest XI*, pero nos imaginamos que les ha venido bien para observar las reacciones de los fans ante lo que están haciendo y tener cierto margen para modificar lo que sea en caso de que lo crean oportuno. Desde luego, aún falta bastante para que lo veamos.



El remake de *Final Fantasy VII* todavía tiene un largo camino por recorrer y delante van *FFXV*, *Kingdom Hearts III*...

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué te pareció la puesta de largo de PlayStation VR?



Yo no lo veo mal



Ignacio Moya Viveros

"Yo no lo veo mal. Es una nueva tecnología y habrá gente que esté a favor o en contra pero lo cierto es que ya está aquí, a un precio no muy desorbitado si ya tienes el resto de complementos. Eso sí, si no tienes Move ni la cámara ya se sube un poco..."

No es el futuro



Javier Guerra

"En mi opinión no es el futuro de los videojuegos porque no sirve para contar una buena historia. Sólo hace funcionar tus sentidos. Yo lo veo muy banal".

Es pronto para opinar



Ulisander Roswell

"Aún es pronto para opinar. El tiempo dirá cómo evoluciona. Si lo hacen bien podría ser un salto importante, mirando el catálogo de juegos que tienen en desarrollo hay muchos... Está bien querer subir de nivel, pero sin olvidar las viejas costumbres".

Creo que va a fracasar



Jesús Ismael Terrón Guerrero

"Pienso que va a ser un fracaso total. A la gente aún no le llama la atención ese tipo de juegos. Sirva como ejemplo la tecnología 3D. Entró muy fuerte y ahora nada".

Su éxito está por ver



Danmage Spartan

"Aún siendo las gafas de RV económicamente más asequibles, siguen siendo caras y está por ver que realmente se apueste fuerte por esta tecnología. No sería la primera vez que algo promete mucho y al final se queda en nada."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué os parecen los rumores sobre una PS4 más potente?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Llegará algún día la versión de PS Vita de *Skullgirls: 2nd Encore*?

@ Dani Martín

Pues con casi un año de retraso, cuando leas esto ya estará disponible para Vita este juego de lucha que incluirá todos los contenidos extra aparecidos en PS4 durante este tiempo. Y es "cross buy".

¿Los mods en *Fallout 4* al final serán de pago?

@ Saúl Luxor

Pues antes de que saliera el juego a la venta, desde Bethesda siempre dijeron que no habría mods de pago así que entendemos que seguirá siendo así. Hemos preguntado a sus responsables en España y nos han dicho que no les consta...

¿Podría salir *Escape from Tarkov* en PS4?

@ Porrisnet

Hace unos meses Battlestate Games, los creadores de este shooter subjetivo de PC, declararon en una entrevista que estaban considerando seriamente la posibilidad de lanzarlo en consolas, "aunque aún es pronto para hablar de eso".

¿Habrá edición física de *Rocket League*?

@ Diego Yáñez

Pues sí. Llegará de la mano de 505 Games y además un poco antes de lo que esperábamos: el 23 de junio. *Rocket League: Collector's Edition* traerá el juego junto con los tres mayores packs de DLC incluidos hasta la fecha: Supersonic Fury, Revenge of the Battle Cars y Chaos Run. Se completará con varios "extras" exclusivos que todavía están pendientes de ser anunciados.

¿Saldrá en occidente *Romance of the Three Kingdoms XIII*?

@ Amador Rivas

La última entrega de este longevo juego de estrategia basado en la novela homónima china salió en Japón a primeros del presente año y llegará a España el 8 de julio.

Con ganas de más *Soma*

Saludos, gente de Playmanía. Acabo de terminarme el sobrecogedor *Soma* y quería saber si sus creadores ya andan metidos en algún nuevo desarrollo. Gracias.

@ Pablo Vegas Martín

Las cosas están saliendo bien en Frictional Games. Su última creación, *Soma*, ha vendido más de 250.000 unidades en seis meses de vida, lo que le permite al estudio seguir creciendo. Ahora mismo sabemos que están trabajando en dos proyectos distintos, aunque todavía no han trascendido detalles. Paciencia, a ver si nos cuentan algo en el próximo E3.

¿Qué hay de cierto en PS4K?

Hola playmaníacos. Estoy alucinando con los rumores de un nuevo modelo de PS4 más potente. ¿Será verdad que la van a sacar? ¿Sony nos va a dejar tirados a los que tenemos la PS4 "vieja"?

@ Mattin Recalde

Pues la verdad es que los rumores son de lo más insistentes. Al parecer, y siempre según estos rumores, Sony estaría preparando un nuevo modelo de PS4 más potente que la actual, con capacidad de reproducir juegos y vídeos en 4K (de ahí su nombre) y que ofrecería un rendimiento superior con PlayStation VR. Sony no ha confirmado ni desmentido nada, pero estamos seguros de que, si esto es verdad, no iban a dejar tirados a los casi 40 millones de personas que tiene PS4 en todo el mundo. De hecho, según esta fuente, Sony podría estar pensando en ofrecer algún tipo de oferta para que los actuales poseedores de PS4 pudiesen cambiar a PS4K y renovar su consola sin pagar la totalidad del precio. Una vez más, suponemos que tendremos que esperar hasta el E3 para salir de dudas.



Eclipse es el nuevo DLC de *Black Ops III* que estará disponible el 19 de abril. Además de un nuevo episodio del modo Zombis, añadirá 4 mapas, uno de ellos procedente de *CoD: World at War*.



Sony podría plantearse una PS4 más potente y preparada para VR. Así se nos queda la cara.

El nuevo DLC de *Black Ops III*

Saludos, quería saber cuándo estará a la venta el nuevo DLC de *CoD: Black Ops III*. ¡Hay ganas de pillarlo por banda! Un saludo.

@ Pablo Méndez

El segundo DLC para *Call of Duty: Black Ops III* se llama *Eclipse* e incluye cuatro nuevos mapas multijugador: Spire (localizado en un futurista aeropuerto); Rift (en un complejo militar situado en lo alto de un volcán); Knockout (ambientado en un templo Shaolin); y Verge (rediseño de Banzai, un mapa de los más recordados de *CoD: World at War*). Además, incluirá un nuevo episodio de la campaña Zombis que nos llevará a una isla del Pacífico durante la II Guerra Mundial. *Eclipse* llegará a PS4 el próximo 19 de abril a un precio de 14,99 euros, (o sin coste si tienes el pase de temporada).

PROBLEMAS TÉCNICOS

CD de audio en PS4

Hola amigos de Playmanía. Resulta que me disponía a escuchar la BSO de *Life is Strange* que viene en la edición especial del juego y me encuentro con que pone que no reconoce el disco. ¿Cómo es posible? ¿PS4 no reconoce los CD de audio? Muchas gracias.

@ Daniel Martín

Pues efectivamente, por extraño que parezca en PS4 no funcionan los CD de audio porque la consola no reconoce este formato. Si quieres utilizar tu PS4 para escuchar música puedes hacerlo metiendo tus canciones en un pendrive USB en formato MP3 o utilizar alternativas como Spotify, un popular servicio de música digital con millones de canciones que te espera también en PS Store.

Borrar trofeos de la lista

Saludos gente. Veréis, tengo una curiosidad. ¿Es posible borrar juegos de la lista de trofeos? Tengo una lista bastante larga y muchos de ellos tienen muy pocos y me gustaría quedarme sólo con los que "me siento orgulloso" jajaja. Un saludo.

@ Alba Vega

Entendemos lo de la lista larga porque también nos pasa a nosotros, pero lamentablemente no es posible borrar juegos de la lista de trofeos... salvo que tengas 0% de trofeos en el juego en cuestión, que en ese caso sí puedes borrarlo. Para ello, en la lista de trofeos sitúate sobre el juego que tenga 0% y pulsa el botón Options y luego Eliminar. Si has ganado un trofeo, aunque sólo sea uno, ya no podrás eliminarlo de la lista.

Dos cuentas de PSN

Tengo un problema en mi PS4. Resulta que tengo dos cuentas de PSN pero sólo se me conecta una al Store, la que no tengo el plus ni nada. ¿Cómo podría conectar la buena? Me pone cargando pero no sale nada aunque lo deje conectado todo el día. Gracias, sois los mejores.

@ Javier Escobar

Pues... es raro, no debería darte problemas. Para tratar de responder a tu pregunta nosotros hemos probado a tener dos cuentas con PS Plus en la misma consola y lo hemos hecho sin problemas. En las dos cuentas hemos podido acceder al Store (obviamente hay que salir de una antes de abrir la otra). ¿Seguro que pones bien los datos de acceso? Si nada funciona, ponte en contacto con el SAT de Sony.

TROFEOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS, SECRETOS...

Sácale todo el partido a tus juegos favoritos

BEYOND: DOS ALMAS

TODOS LOS COLECCIONABLES

Recopilando todos los coleccionables conseguirás dos cosas: desbloquear todo el material adicional que presenta esta entrega. Pero además podrás obtener uno de los trofeos de plata: Exploradora. Son 22 bonus. Encontrarás 20 a lo largo del juego. Los bonus 21 y 22 se desbloquearán automáticamente al terminar el juego.

CAPÍTULO 1: EL EXPERIMENTO

Coleccionable 1: nada más entrar en la habitación donde se desarrolla el experimento, en lugar de atravesar el espejo que tienes frente a ti para ver la carta que esconde la señora, observa el espejo que hay a la derecha y traspasa al otro lado. Podrás ver el objeto bajo la mesa de la derecha, al fondo.

CAPÍTULO 2: LA EMBAJADA

Coleccionable 2: una vez estés en el baño y antes de buscar el cuadro en el piso superior, avanza por el hall donde se celebra la fiesta y retrocede hasta la entrada. A la derecha verás el objeto brillar 2.

Coleccionable 3: antes de ponerte a buscar la caja fuerte, observa la habitación; lo verás a la derecha, entre las sillas.

CAPÍTULO 4: LA PRIMERA ENTREVISTA

Coleccionable 4: una vez comience este capítulo, atraviesa la puerta y verás el punto brillar en el pasillo. Lo localizarás fácilmente.



CAPÍTULO 6: PERSEGUIDA

Coleccionable 5: cuando Jodie consiga dar esquinazo por fin a los policías, escalando por un muro de roca, verás la carretera con unos cuantos coches y un par de agentes. Escóndete entre las piedras y utiliza a Aiden para encontrar el siguiente coleccionable. Lo verás al otro lado del asfalto, cerca del coche de policía, entre unas piedras 4. No te costará demasiado.

CAPÍTULO 7: MI AMIGO IMAGINARIO

Coleccionable 6: tras investigar la casa y ayudar a la madre de Jodie con el aceite podrás salir a la calle a jugar.
Avanza hacia la izquierda, por la zona donde se encuentra la mesa de jardín y busca unos matorrales. Cambia el control a Aiden para que el espíritu pueda localizar el punto brillante a la derecha de los matorrales, donde está este nuevo coleccionable.



CAPÍTULO 8: EL CONDENSADOR

Coleccionable 7: nada más entrar en el edificio donde se alberga el condensador, a la altura de los torniquetes de la entrada, cambia a la visión de Aiden para localizar otro coleccionable en la sala de la derecha. Lo verás en la esquina del fondo a la izquierda, entre los muebles.

Coleccionable 8: cuando consigas acceder a la zona congelada, desde el pasillo, utiliza a Aiden para entrar en la sala de la izquierda. Verás el punto de luz, fácilmente tras una de las mesas.

CAPÍTULO 9: SIN TECHO

Coleccionable 9: tras ser salvada por Stan, y después de interactuar con él y los demás vagabundos, avanza hacia la calle a la izquierda. Sin salir del edificio, y desde la perspectiva de Aiden, observa detrás de la columna que hay en la entrada, a la izquierda. Verás el punto brillar entre dicha columna y una gran caja azul.

Coleccionable 10: una vez te encuentres de nuevo con Stan para conseguir algo de dinero, avanza por la acera del supermercado hacia la derecha.
En el momento en que veas a un chico apoyado en una esquina, gira a la izquierda y sigue por ese callejón. Localizarás el punto coleccionable al lado de una de las puertas traseras, a la izquierda.

CAPÍTULO 10: MI PRIMERA NOCHE

Coleccionable 11: nada más obtener el control del personaje, avanza con Aiden hacia el exterior de la habitación y busca el punto de luz a la derecha, cerca de la esquina, detrás del mueble archivador 0.

CAPÍTULO 11: COMO OTRAS CHICAS

Coleccionable 12: tras escapar del complejo, y una vez te encuentres dentro del bar, avanza hacia las mesas del fondo y cambia a Aiden para investigar el baño que se encuentra a la izquierda. Podrás ver el punto coleccionable en una esquina bajo el lavamanos.



CAPÍTULO 13: NAVAJOS

Coleccionable 13: durante el segundo día en el rancho, podrás montar a caballo para ir a controlar el rebaño de ovejas.
Al llegar al lugar indicado, después de disfrutar del paseo, baja del caballo y avanza hasta la pequeña cerca de madera. Una vez más, tendrá que utilizar a Aiden para que el espíritu se encargue de localizar el punto de luz cerca del árbol.

Coleccionable 14: una vez hayas conseguido hacer que la Entidad vuelva al otro mundo y tengas que enterrar a Shimasani, avanza hacia la hoguera que hay a la izquierda del cementerio. Pasa a la visión de Aiden para localizar el punto de luz.

CAPÍTULO 15: LA CENA

Coleccionable 15: una vez hayas recogido toda la casa y llegue Ryan, pasaremos automáticamente a la vista de Aiden. Avanza hacia el baño para encontrar el punto de coleccionable en la esquina de la derecha.

●**CAPÍTULO 16: SESIÓN NOCTURNA**
Coleccionable 16: al comenzar el capítulo, Nathan te pedirá que busques un libro en la sala de al lado. Avanza hasta allí, enciende la luz y cambia a Aiden para localizar el coleccionable en una de las esquinas bajo una pizarra.
●**CAPÍTULO 17: LA MISIÓN**
Coleccionable 17: nada más llegar a la playa y cruzar la primera casa, cambia el control y avanza con Aiden. Tienes que llegar hasta la azotea del edificio que quedará justo frente a Jodie y lo verás sin ninguna complicación, lo que te permitirá sumar un nuevo objeto a tu colección.
Coleccionable 18: una vez hayas encontrado por fin al supuesto terrorista (vaya trajín), avanza una vez más con Aiden hasta acceder al edificio. Ahora te toca llegar hasta la segunda planta. En una de las esquinas del piso superior verás varias cajas, pues bien, entre estas cajas podrás localizar este punto coleccionable. No te será complicado verlo.



●**CAPÍTULO 19: NORAH**
Coleccionable 19: tras acceder a la planta séptima del manicomio, entra en la habitación 38 con Aiden para localizar el punto de luz en el suelo, a la derecha del tipo que ocupa la habitación.
●**CAPÍTULO 21: GUARIDA DEL DRAGÓN**
Coleccionable 20: al comenzar el capítulo, tendrás que buscar una casa para resguardar al equipo de la tormenta.
El punto de luz se encuentra en el granero a la derecha de esta casa. Avanza con Aiden hasta la tercera edificación de la izquierda (la distinguirás por estar un poco más aislada que las demás).

FALLOUT 4

LOCALIZACIÓN DE LOS CABEZONES

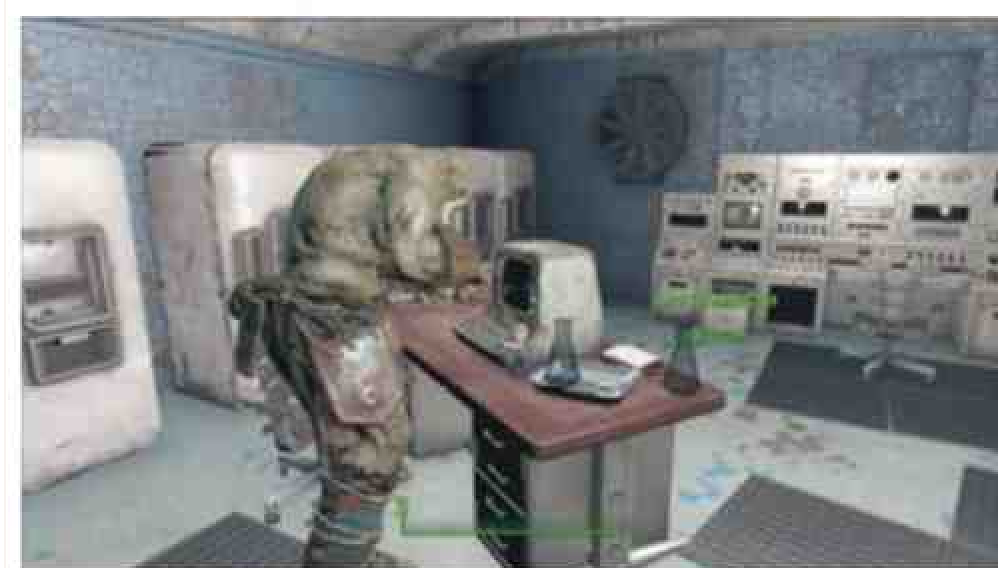
Un total de 20 Cabezones esperan en el Yermo a que los encuentres. Algunos de ellos te dan puntos de habilidad extra y otros alguna habilidad única. Cuando consigas diez conseguirás un trofeo y cuando consigas los veinte otro más. A continuación te indicamos donde encontrarlos.
●**PERCEPCIÓN (Aumenta la percepción en 1 punto):** en el Museo de la Libertad, llegarás durante la misión principal. En la misma sala donde nos encontramos con Preston Garvey.
●**REPARACIÓN (Los núcleos de fusión duran un 10% más):** en la Planta de montaje de Corvega, llegarás durante la misión principal. En el exterior de la planta de montaje, en la parte más alta.
●**CIENCIA (Tienes un intento extra al hackear terminales):** en el Maiden Center, al suroeste del Refugio 75. Debes acabar con el líder de esta zona para conseguir la tarjeta con la podrás abrir el camino hasta el cabezón.
●**EXPLOSIVOS (+15% de daño con explosivos):** en la Siderurgia Saugus, al este del Refugio 75. En la última sala de esta zona, encima de un panel eléctrico.
●**SIGILO (Eres un 10% más difícil de detectar):** en Dunwich Borers, llegarás durante la misión principal. En la parte más baja de la cueva. Después de pasar la zona de la bomba sigue el camino que va hacia la derecha.



●**NEGOCIAR (Los precios bajan un 5%):** en la Fábrica de conservas de Longneck, al este de la Siderurgia Saugus. En uno de los despachos de la zona central.
●**ABRIR CERRADURAS (Abrir cerraduras es más fácil):** en la Galería Pickman, al noreste de Diamond City. En la última zona, en el suelo junto a una papelera.
●**FUERZA (Aumenta la fuerza en 1 punto):** en el edificio de Mass Fusion, llegarás durante la misión principal. En la zona del hall, sube a la parte más alta y salta al sofá que ves junto a la barandilla.
●**CONVERSACIÓN (Los vendedores tienen 100 chapas más para negociar):** en la Estación Park Street, al este de Diamond City Encima del escritorio en la sala donde te encuentras con el detective.
●**CUERPO A CUERPO (+25% de daño crítico con armas cuerpo a cuerpo):** en la Torre Trinity, al este de Diamond City. En la parte más alta de la torre, sobre la madera que ves dentro de la celda.
●**INTELIGENCIA (Aumenta la inteligencia en 1 punto):** en la Biblioteca Pública de Boston, al este de Diamond City. En la última sala, sobre un terminal.
●**ARMAS DE ENERGÍA (+25% de daño crítico con armas de energía):** en Fort Hagen. En el centro de mando, al fondo del comedor.
●**ARMAS GRANDES (+25% de daño crítico con armas pesadas):** en el Refugio 95, al sureste del Borde del Mar Resplandeciente. En la parte baja del refugio, en uno de los dormitorios de la derecha según bajas.
●**ARMAS PEQUEÑAS (+25% de daño crítico con armas balísticas):** en la Plaza de los artilleros, al este del Refugio 95. Debes acabar con el líder de la zona para conseguir la llave con la que abrirás el camino hacia el cabezón.
●**DESARMADO (+25% de daño crítico al atacar sin armas):** en el Garaje de los Gatos del Átomo, es un desguace situado en la zona sureste del mapa. En el capó de un coche de color rojo dentro del taller.
●**RESISTENCIA (Aumenta la resistencia en 1 punto):** en Poseidon Energy, al sur del Garaje de los Gatos del Átomo. Entra por la azotea del edificio, encima de un escritorio de los despachos de la zona central.
●**AGILIDAD (Aumenta la agilidad en 1 punto):** en los Restos del FMS Northern Star, en la zona de tierra más al sureste del mapa. Sube a la cubierta del barco y ve hasta el extremo delantero.



●**SUERTE (Aumenta la suerte en 1 punto):** en Spectacle island, la solitaria isla en el mar del este. Entra en el barco y mira dentro de una de las taquillas.



●**MEDICINA (Los estimulantes curan un 10% más de daño):** en el Refugio 81, al oeste de Diamond City. Ve a la enfermería para donar sangre y realizar una misión para llegar a la sala donde está.
●**CARISMA (Aumenta la carisma en 1 punto):** en el Manicomio estatal Parsons, al noroeste de Dunwich Borers. Primero debes ir al Manicomio estatal Parsons y acabar con todos los guardias. Cuando ya no queden guardias debes buscar a un hombre llamado Edward Deegan en Diamond City, Goodneighbor o Bunker Hill para iniciar una misión. Al final de esta misión llegarás a la sala donde está el cabezón.

JUST CAUSE 3

LOCALIZACIÓN DE LOS EASTER EGG

●EL MARTILLO DE THOR
Localización: N 40 48.575 - E 5 40.884
Encontrarás un inmenso cráter y en la parte central el martillo Mjolnir. Por mucho que lo intentes no podrás mover el martillo de su sitio.

●EL MUÑECO DE NIEVE
Localización: N 40 45.646 - E 5 45.895
Junto a una casa de madera en lo alto de una montaña nevada de *Just Cause 2* encontramos a un muñeco de nieve con el que Rico puede hablar. En *Just Cause 3* podemos encontrar el mismo muñeco de nieve cerca de un río al este de Costa Sud.

●EL SALTADOR
Localización: N 40 44.317 - E 5 38.715
En estas coordenadas, sube al tejado de uno de los edificios más al este de la ciudad para encontrar un saltador. Rico puede usar este artilugio para dar brincos.

●EL VERTEDERO DE VIDEOJUEGOS
Localización: N 40 47.677 - E 5 35.547
En la entrada al vertedero verás un cartel que informa de que han sido arrojados productos nocivos. Si usas granadas o el lanzacohetes en los restos dos veces, dejarás al descubierto carátulas, cajas y DVD de *Just Cause* y *Just Cause 2*.

●LA ESPADA DE CLOUD
Localización: N 40 48.275 - E 5 43.363
Verás una extensa zona montañosa y cerca de una de las cumbres encontrarás clavada la espada de Cloud, protagonista de *Final Fantasy VII*.

●HUMO NEGRO DE LOST
Localización: N 40 48.085 - E 5 34.912
Encontrarás un pequeño campamento con varios elementos interesantes. Verás tres arboles caídos que forman una flecha y que apuntan hacia unas tablas de madera que forman la palabra RUN, tres NPC están de camping mientras tocan una guitarra, hasta puedes mirar en la manta del picnic para ver una baraja de cartas con un escorpión o incluso el mapa de una isla, y un poco más apartado del campamento verás un container con muchos balones de playa.
Si esperas durante un tiempo por esta zona verás cómo empieza a sonar un extraño ruido que proviene de lo más profundo del bosque, justo antes de que aparezca un humo negro que acabará con los tres hombres que hacen picnic antes de volver a desaparecer.



●ISLA CALAVERA
Localización: N 40 51.853 - E 5 25.801
En la parte oeste de la isla más la noroeste del juego se encuentra un lugar escarpado que esconde un secreto. Si sobrevolamos la costa oeste de la isla veremos una formación de rocas con la forma de una calavera, una referencia directa a la Isla Calavera de la película King Kong.

●HOGUERA DE DARK SOULS
Localización: N 40 41.217 - E 5 35.0251
Cerca de las coordenadas se realiza uno de los desafíos de carreras terrestres del juego que debes completar para conseguir el 100%. En esta misma zona verás un pequeño lago y justo al lado una hoguera que tiene una ametralladora clavada en forma de estandarte. Si te acercas a la hoguera puedes examinarla para encenderla y escucharás el mismo ruido que al encender una hoguera en *Dark Souls*.

●MODO DOGE
Localización: N 40 43.408 - E 5 37.020
Verás un vertedero en el que puedes encontrar un pequeño perro de color negro. Llévalo hasta la caseta que ves en la otra acera de la carretera para desbloquear el modo Doge. Puedes activarlo desde el menú de juego y cuando lo hagas verás como aparecen frases y expresiones cuando disparas a civiles o enemigos.

●PATOS DE GOMA NAVEGABLES
Localización: N 40 46.348 - E 5 42.803
En la orilla más al noreste del lago encontrarás una zona con vegetación y entre ella verás unos patos de goma amarillos que puedes llevar hasta el lago con el gancho. Acércate al pato y úsalo como si de una moto acuática se tratase.



●PISTOLA DK (MODO CABEZONES)
Localización: N 40 42.642 - E 5 35.073
En este pequeño puerto pesquero verás un alto edificio amarillo y justo a su izquierda uno más bajo naranja. Sube al tejado de la casa naranja y luego a las piedras que ves en la montaña para encontrar la Pistola DK en el suelo. Al recogerla verás cómo se activa para Rico el modo cabezón. Puedes usar la pistola con munición infinita para disparar a cualquier NPC y hacer que le crezca la cabeza. Si quieres divertirte más aún, hazle crecer la cabeza a cualquier NPC, usa el gancho para darle una patada y verás cómo sale volando hacia el espacio. También puedes hincharle la cabeza, usar el gancho para unirlo a cualquier superficie y retraer un poco el cable para que floque como un globo.

●TELETRANSPORTADOR
Teletransportador 1:
N 40.42.258 - E 5.35.229
Código de activación: 14324
Teletransportador 2:
N 40.45.496 - E 5.44.620
Código de activación: 214124
En estas coordenadas encontrarás una compuerta circular cerrada que esconde un teletransportador. Cada uno de estos círculos tiene dibujado un código de seis cifras, si a este número le sumamos uno en cada uno de los dígitos conseguiremos el numero de referencia de esta zona para venir a ella desde el otro teletransportador y viceversa.

●THE MILE HIGH CLUB
Localización: N 40 49.047 - E 5.36.779
El Mile High Club (que aparecía en *Just Cause 2*) es un club/discoteca situado en una especie de barco o nave voladora que se mantiene flotando por el aire gracias a dos dirigibles, en el que se realizan algunas misiones para conseguir el 100%. En estas coordenadas encontrarás los restos del accidentado Mile High Club tanto en la orilla como en el fondo del mar junto al este de la costa.

GRAND THEFT AUTO V

CONSEGUIR EL 100%

Es una de las metas más importantes del juego. Aquí te contamos las misiones que debes completar para conseguirlo y la mejor manera de hacerlo.

●MISIONES PRINCIPALES
Debes jugar al menos 69 de la 74 misiones de la historia principal. Sólo hay un punto peliagudo. Al final del juego te darán a elegir entre tres posibles finales y deberás asegurarte de elegir la opción C.

●AFICIONES Y PASATIEMPOS
• **Carreras de Franklin:** jugando con Franklin debes completar 5 carreras urbanas, 4 carreras marítimas, 4 carreras todoterreno motos/quads y 2 carreras todoterreno camionetas.
Las carreras urbanas se desbloquean al completar la misión de “Extraños y locos – Cambios” al principio del juego. Los otros tipos de carrera se van desbloqueando según avances en las misiones. Basta con quedar entre los tres primeros para que suba el porcentaje.



• **Pruebas con el paracaídas:** se desbloquean al completar otra de las misiones de "Extraños y locos" de Franklin. Tendrás que completar 13 saltos.
• **Triatlón:** se desbloquean al completar la misión de "Extraños y locos". Para aumentar el % es suficiente con quedar entre los tres primeros. El último de los triatlones dura media hora. Asegúrate de tener tiempo porque si sales de la partida tendrás que empezar.
• **Escuela de vuelo:** consigue una medalla de cualquier tipo en cada tutorial.
• **Galería de tiro:** están en la parte trasera de las tiendas de armas y debes pagar 14$ para acceder a ellas. En la galería encontrarás desafíos para seis tipos distintos de armas y debes conseguir medalla en todos los desafíos de todas las armas y usar al menos una vez cada arma.



• **Ganar al tenis:** debes jugar como Michael. En su casa tienes una pista de tenis, ve a ella y gana un partido de como mínimo un juego contra tu esposa.
• **Ganar a los dardos:** gana una partida de dardos contra cualquier contrincante.
• **Jugar al golf:** esta afición la puede realizar cualquiera menos Trevor. Ve al campo de golf e inicia una partida sin adversario. La partida será a nueve hoyos y debes quedar con puntuación par o bajo par.
• **Baile privado en el club de striptease:** ve a unclub de striptease y paga 40$ a una chica para que te haga un baile privado.

●EXTRAÑOS Y LOCOS

Debes completar 20 de estas misiones. Casi todas vienen indicadas en el mapa y cada personaje tiene las suyas.
• **Michael:** cuando compres el Muelle de búsquedas con sónar por 250.000 $ encontrarás a Abigail que te ofrerá la misión de buscar 30 piezas de un submarino.
• **Franklin:** cuando hayas completado todos los saltos en paracaídas conseguirás una misión extra con el hombre que te fue dando estas misiones. Al principio del juego recibes una misión de Tonya llamada "Pedir favores" en la que manejas una grúa para recoger un coche. Luego, si llamas a la mujer conseguirás más misiones.
Trevor: asegúrate de completar las misiones de caza recompensas de Maude.

●EVENTOS ALEATORIOS

Debes completar 14 eventos aleatorios, aunque se repitan. Estate atento al mini mapa, porque aparecerán ahí.

●VARIOS

Realiza estas 16 actividades extras:
• Comprar 5 propiedades.
• Comprar un vehículo a través de internet.
• Pasear y jugar con Chop.
• Conseguir el número de una chica del club de striptease.
• Contratar los servicios de una chica de compañía.
• Robar una tienda
• Ir al cine
• Quedar con los amigos e ir con ellos al cine, a un bar, al club de striptease y a jugar a los dardos.
• Conseguir estos coleccionables:
50 piezas de la nave alienígena, 50 cartas del asesino, 25 vuelos bajo puentes, 8 vuelos a cuchillo, 25 saltos acrobáticos.

STAR WARS BATTLEFRONT

■ TROFEO LA ÉLITE DE ACKBAR

Completa cualquier misión de supervivencia en dificultad Maestro sin morir.
Podrías intentarlo en cualquier lugar, pero el lugar más fácil de obtenerlo es Hoth. Es imprescindible jugar en cooperativo. Poneos de acuerdo en quién va a por el trofeo primero, porque uno de los dos jugadores deberá sacrificarse. La clave está en no parar de moverse y atravesar todas las cuevas que veáis, para evitar que os rodeen. Cuando aparezcan los AT-ST, buscad la cueva grande que os venga más mano y tratad de acabar con todos los soldados. El jugador que va a por el trofeo debe quedarse escondido en la cueva, mientras el "defensor" sale a dar la cara. Los AT-ST no entran en las cuevas, así que eliminàis parte del peligro. Eso sí, no es fácil, así que recurrid a toda vuestra habilidad, escudos, poderes...

RESIDENT EVIL HD

■ CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS FINALES

Cada personaje tiene diferentes finales y verlos todo te permitirá conseguir algunos trofeos, además de descubrir más cosas de la historia. Ahora te indicamos qué decisiones debes tomar según el final que quieras ver.
Tras abrir en la mansión una puerta usando los objetos de piedra y metal (bien avanzada la aventura), llegarás a una sala de guardado. Es recomendable que hagas un backup de tu partida en esta sala, ya que las decisiones que tomes desde ahora marcarán en buena medida qué final vas a disfrutar. Cada vez que consigas un final, carga esta partida para tomar decisiones diferentes.

●FINALES DE JILL

• **Mejor final:** devuelve a Barry su pistola durante el enfrentamiento con Lisa, rescata a Chris en los laboratorios y no permitas que Barry muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 1:** devuelve a Barry su pistola durante el enfrentamiento con Lisa, no rescates a Chris en los laboratorios y no permitas que Barry muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 2:** devuelve a Barry su pistola durante el enfrentamiento con Lisa, rescata a Chris en los laboratorios y deja que Barry muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 3:** devuelve a Barry su pistola durante el enfrentamiento con Lisa, no rescates a Chris en los laboratorios y deja que Barry muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 4:** no devuelvas a Barry su pistola durante el enfrentamiento con Lisa para que muera. Tras la primera pelea con el Tyrant busca una Llave del laboratorio en la zona donde tiene lugar el combate para rescatar a Chris.
• **Peor final:** no devuelvas a Barry su pistola durante el enfrentamiento con Lisa para que muera. Tras la primera pelea con el Tyrant no vayas a rescatar a Chris.



●FINALES DE CHRIS

• **Mejor final:** salva a Rebecca del ataque del Hunter en la mansión, rescata a Jill en los laboratorios y no permitas que Rebecca muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 1:** salva a Rebecca del ataque del Hunter en la mansión, no rescates a Jill en los laboratorios. No permitas que Rebbeca muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 2:** salva a Rebecca del ataque del Hunter en la mansión, , rescata a Jill en los laboratorios y deja que Rebecca muera en el enfrentamiento final.
• **Final alternativo 3:** salva a Rebecca del ataque del Hunter en la mansión, no rescates a Jill en los laboratorios y deja que Rebecca muera en el enfrenamiento final.
• **Final alternativo 4:** no salves a Rebecca del ataque del Hunter en la mansión. Tras la primera pelea con el Tyrant busca una Llave del laboratorio en la zona donde tiene lugar el combate para rescatar a Jill.
• **Peor final:** no salves a Rebecca de ataque del hunter en la mansión. Tras la primera pelea con el Tyrant no vayas a rescatar a Jill.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas o concursos serán incorporados a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4

The Division ha llegado y triunfado.

1. The Division (N)
2. Far Cry Primal (↓)
3. Grand Theft Auto V (↑)
4. Call of Duty: Black Ops III (↓)
5. FIFA 16 (↓)
6. UFC 2 (N)
7. Heavy Rain + Beyond: DA (N)
8. PES 2016 (↑)
9. PvsZ: Garden Warfare 2 (↓)
10. Batman Arkham Knight (↑)

UFC 2 ha sido una de las entradas fuertes.

PS4

ACCIÓN

DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años.
NOTA 80

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola.
NOTA 91

DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia.
NOTA 88

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*.
NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78

EVOLVE — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad.
NOTA 88

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86

NOT A HERO
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una oda a la violencia pixelizada, con personalidad y más "chicha" de la que parece, aunque es algo corto.
NOTA 78

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*.
NOTA 86

PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará.
NOTA 81

SENRAN KAGURA: ESTIVAL VERSUS — DISCO ¡Nuevo!
» MARVELOUS! » 44,99 € » 10 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Un completo beat'em up con un gran sentido del humor y un buen sistema de combate. Sólo apto para adultos.
NOTA 76

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA 81

THE DIVISION — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

TOUKIDEN KIWAMI
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece.
NOTA 80

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo.
NOTA 85

LUCHA

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos.
NOTA 88

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión.
NOTA 91

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar.
NOTA 74

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA 90

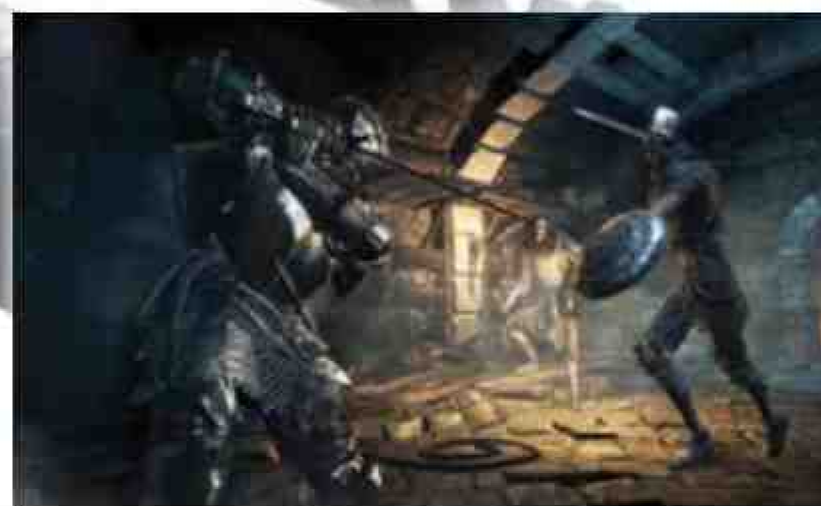
UFC 2 — DISCO ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de artes marciales mixtas. Tiene margen de mejora, pero no decepcionará al fan de UFC.
NOTA 81

WWE 2K16 — DISCO
» 2K GAMES » 49,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo.
NOTA 85

3 razones para tener...

Dark Souls III

Play Manía ¡El juego del mes!





1. UN RETO PARA VALIENTES. Pondrá a prueba tu habilidad y tu paciencia. Cuando tras mucho esfuerzo por fin consigues superar un reto la sensación es inenarrable.

2. MOMENTOS MUY ÉPICOS. Cada uno de los enfrentamientos contra los jefes finales (enormes, inolvidables, espectaculares) será capaz de ponerte los pelos de punta.

3. PERDERÁS LA VIDA... Y no sólo por que te maten muchas veces, también te enganchará de tal manera que te quedarás hasta sin vida social durante meses...

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88

FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HITMAN — ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción e infiltración para el que podría ser el mejor *Hitman* de la historia: lástima que el pack de inicio sea tan escaso.
NOTA 75

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LAYERS OF FEAR
» BLOOBER TEAM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de terror con una historia interesante y bien contada que, aunque corto, sabe enganchar y dar miedo.
NOTA 81

LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO
» WARNER BROS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La aventura más ambiciosa de LEGO, con varios mundos y 150 personajes controlables, aunque se repite un poco.
NOTA 82

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

RÉPUBLIQUE — DISCO — ¡Nuevo!
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de sigilo diferente y con un sistema de control de lo más original. Flojea técnicamente.
NOTA 75

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador.
NOTA 90

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, échale un ojo a esta edición inspirada en Batman.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Thrustmaster Y-300 CPX
THRUSTMASTER | 49,99 €



El sucesor de los 280CPX ha llegado corrigiendo algunos de sus defectos, Un buen precio para unos cascos de gama media que nunca te dejarán tirado.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Sound Blaster Jam
CREATIVE | 49,95 €



Creative nos presenta unos ligeros auriculares inalámbricos, perfectos para usarlos en cualquier situación... incluyendo para jugar. Su batería dura unas 12 horas y son realmente cómodos.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los 4 mejores aventuras gráficas





1

» Life is Strange

Imagina que puedes alterar el tiempo para ayudar a un ser querido. Molaría, ¿verdad? Lo malo es que estas cosas siempre suelen acarrear consecuencias... algo que pronto descubriremos en esta aventura que se ha convertido en un auténtico juego de culto con una legión de fans detrás.



2

» Day of the Tentacle

Pero para juego de culto, este clásico de LucasArts que llega remasterizado a PS4 y PS Vita con extras como comentarios de sus creadores. Un delicioso enredo repartido en tres líneas temporales interconectadas: Bernard en el presente, Hoagie 200 años en el pasado y Laverne 200 años en el futuro.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

Los + esperados

1 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 10 DE MAYO

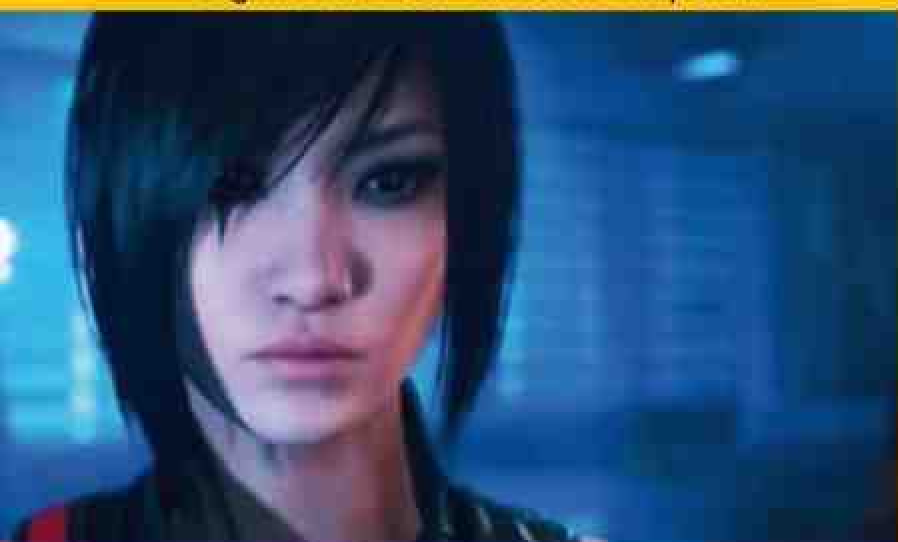
Después de haberlo catado por fin, ha superado nuestras mejores expectativas. *Uncharted 4* va a ser el juegazo que todos esperamos y ya está muy cerca...



2 Mirror's Edge: Catalyst

» PS4 » EA GAMES » AVENTURA DE ACCIÓN » 26 DE MAYO

Muy pronto asistiremos al "renacimiento" de Faith en un trepidante "reboot" que dejará en pañales todo lo visto en el original de PS3. Merecerá la pena.



3 Final Fantasy XV

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 30 DE SEPTIEMBRE

Por fin sabemos la fecha de lanzamiento de la próxima superproducción rolera de Square Enix. Y de propina, una segunda demo que ya os espera en PS Store.



AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — ¡Nuevo!
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**

GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
» TELLTALE » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA **78**

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**

RANDAL'S MONDAY — ¡Nuevo!
» NEXUS GAMES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica como las de antaño y repleta de guiños "frikis". Si te gusta el género, la vas a disfrutar. NOTA **81**

THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

DEPORTIVOS

FIFA 16 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**

NBA 2K16 — DISCO
» 2K SPORTS » 49,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**

PRO EVOLUTION SOCCER 2016 — DISCO
» KONAMI » 49,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA **88**

ROCKET LEAGUE
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**

TONY HAWK´S PRO SKATER 5
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA **60**

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION — DISCO
» FOCUS » 49,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA **90**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

TALES OF ZESTIRIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **88**

NIGHTS OF AZURE — DISCO — ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 54,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un JRPG de oscura trama que ofrece un desarrollo frenético y entretenido a partes iguales, aunque con fallos técnicos. NOTA **70**

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

UNEPIC — ¡Nuevo!
» CROWD OF MONSTERS » 9,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA **80**

... que juegan con el tiempo



Randal's Monday

Randal, el protagonista de esta simpática y recomendable aventura gráfica española, se ve obligado a repetir una y otra vez el mismo lunes intentando salvarle la vida a su amigo Matt. ¿Cómo conseguirá salir de este disparatado bucle temporal? Pues resolviendo puzles con nuestra ayuda.



Back to the Future

En una de las aventuras menos conocidas de Telltale Games nos reencontramos con Marty y Doc en otro lío temporal que tiene lugar seis meses después de lo acontecido en la tercera película. Consta de 5 capítulos que salieron en 2011 para PS3 (sólo en formato digital) y no tiene textos en castellano.

PLATAFORMAS

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SHOVEL KNIGHT DISCO
» YATCH CLUB GAMES » 24,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas que homenajea a los clásicos del género de los 8 bits incorporando ideas actuales. NOTA 88

UNRAVEL
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final. NOTA 86

SHOOT'EM UP

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

CALL OF DUTY: BLACK OPS III DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92

FAR CRY PRIMAL DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA 83

RAINBOW SIX: SIEGE DISCO
» UBISOFT » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Convencen su enfoque de la acción táctica y la tensión de los enfrentamientos, pero anda escaso de contenido. NOTA 79

STAR WARS BATTLEFRONT DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

VELOCIDAD

DIRT RALLY DISCO ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual. NOTA 92

DRIVECLUB DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89

F-1 2015 DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78

MOTOGP 15 DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA 78

NEED FOR SPEED DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva. NOTA 77

PROJECT CARS DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93

VARIOS

FAT PRINCESS ADVENTURES
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro. NOTA 76

GUITAR HERO LIVE DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85

ROCK BAND 4 DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83

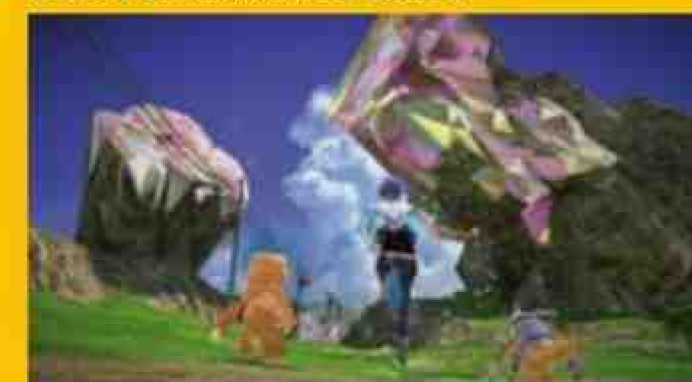
THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD DISCO
» TEAM 17 » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo. NOTA 70

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Digimon World: Next Order** (N)
PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN



Digimon y PS Vita forman un matrimonio bien avenido, al menos en Japon, donde también triunfa *The Division*.

2 **Tom Clancy's The Division** (N)
PS4 | UBISOFT | ACCIÓN

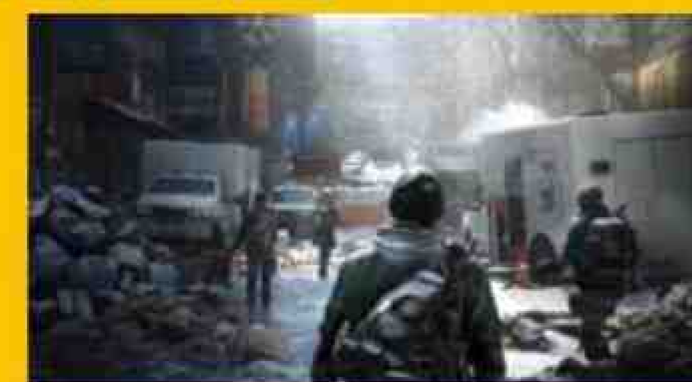
3 **Gundam Breaker 3** (N)
PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN

4 **Minecraft** (↓)
PS VITA | SONY | SANDBOX

5 **Senran Kagura: Estival Versus** (N)
PS4 | MARVELOUS INTERACTIVE | ACCIÓN

EE.UU.

1 **Tom Clancy's The Division** (N)
PS4 | UBISOFT | ACCIÓN



Recuperar Nueva York es una prioridad para los neoyorquinos y para el resto de ciudadanos norteamericanos.

2 **Far Cry Primal** (N)
PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **UFC 2** (N)
PS4 | EA SPORTS | LUCHA

4 **Senran Kagura: Estival Versus** (N)
PS4 | MARVELOUS INTERACTIVE | ACCIÓN

5 **NBA 2K16** (↓)
PS4 | 2K GAMES | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Tom Clancy's The Division** (=)
PS4 | UBISOFT | ACCIÓN



Y en Europa nos hemos solidarizado con EE.UU. y también les estamos ayudando. Debe ser cosa de la globalización...

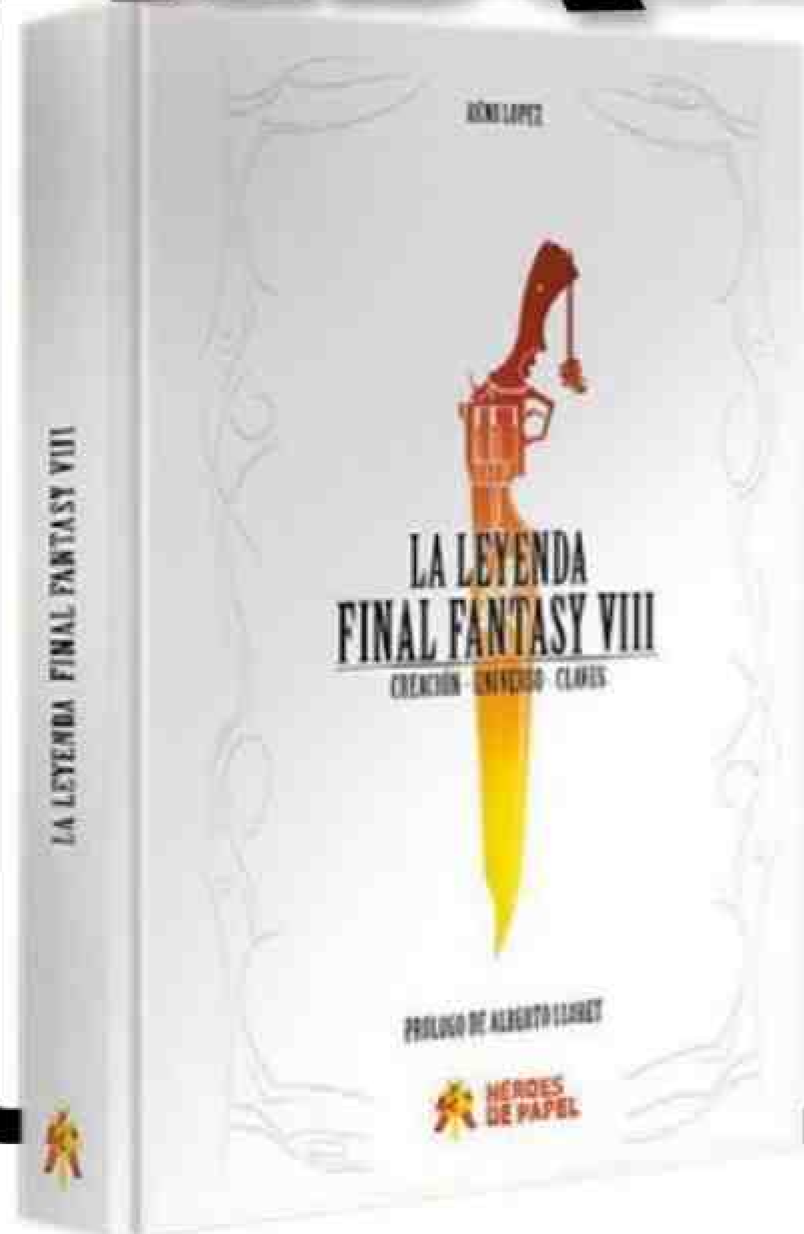
2 **Far Cry Primal** (N)
PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **UFC 2** (N)
PS4 | EA SPORTS | LUCHA

4 **Call of Duty: Black Ops III** (↓)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

5 **Rainbow Six: Siege** (↓)
PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP

MÁS QUE JUEGOS



Libro La Leyenda Final Fantasy VIII

www.heroesdepapel.es 22 €

La editorial española Héroes de Papel sigue firme en su objetivo de llenar nuestras estanterías con los mejores libros sobre videojuegos en castellano. Y este mes lanzan "La Leyenda Final Fantasy VIII", en el que Rémi López disecciona con pasión uno de los RPG más queridos e inolvidables del catálogo de PSone, recreándose en todos sus detalles. Si lo compras en su web, te llevas además un set de postales. Y el prólogo está escrito por nuestro compañero Alberto Lloret.

Camiseta The Division

www.game.es 14,95 €

A estas alturas no vamos a descubrir la rueda si decimos que *The Division* es uno de los juegos más importante de esta primera mitad de año. Así que si eres uno de los muchos que está ahora mismo luchando por recuperar Nueva York, llevarás con orgullo esta camiseta de la SHD (Strategic Homeland Division). Ahora mismo la tienes disponible en casi cualquier tienda de la cadena GAME o en su web.



DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Los más vendidos PS Vita



Minecraft recupera el primer puesto.

1. Minecraft ↑
2. LEGO Marvel Superheroes ↑
3. NFS Most Wanted 2012 ↑
4. LEGO Marvel Vengadores ↑
5. FIFA 15 ↓
6. Moto GP 14 ↑
7. COD: Black Ops Declassified N
8. Dragon Ball Z: Battle Of Z N
9. Lego Jurassic World ↓
10. Senran Kagura: Estival versus N



Senran Kagura entra con fuerza.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE — ¡Nuevo!
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Logra concentrar toda la diversión de la versión de sobremesa en un pequeño cartucho, aún con sacrificios. NOTA 82

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

NIHILUMBRA
» BEATIFUN GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bellísima aventura de plataformas y puzzles, con un cuidado apartado artístico y sonoro. Dura sólo dos horas. NOTA 75

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA 79

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84





Funko Pop Dark Souls III

www.amazon.com | 11,99 €

Teníamos esperanzas de que llegara a nuestras tiendas, pero en el momento de escribir estas líneas no logramos confirmarlo. Pero siempre podéis tirar de Amazon para conseguir uno de los Funko Pop más molones EVER.

Libro de arte Dark Souls II Design Works

www.amazon.es | 38,95 €

Mientras esperamos que salga el tercero (que suponemos que lo hará en el futuro), no podemos dejar de recomendaros (como ya hicimos con el primero) este libro de arte que encandilará a los fans de la oscura fantasía medieval de Hidetaka Miyazaki. Es caro, pero merece la pena.



ROL

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86

UNEPIC — ¡Nuevo!
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95 €

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.





Al ser una guerra de guerrillas, no habrá batallas a pecho descubierto, sino que predominarán las emboscadas. Habrá que "golpear" súbitamente al EPC y poner pies en polvorosa.

PS4 | DAMBUSTER STUDIOS (DEEP SILVER) | SHOOTER | 20 DE MAYO

Homefront The Revolution

EL SHOOTER AL QUE **DONALD TRUMP** ENVIARÍA A GUANTÁNAMO SIN PESTAÑEAR

Tras un tortuoso desarrollo, en el que ha pasado por las manos de hasta tres editoras (THQ, Crytek y Deep Silver), *Homefront: The Revolution* ve ya la luz al final del túnel. Aunque, cronológicamente, es una secuela del título que vio la luz en PS3 en 2011, Dambuster Studios ha planteado un nuevo trasfondo histórico para explicar la invasión del territorio de Estados Unidos por parte de Corea del Norte. La razón está en la exportación de "tecnología trampa" desde hace décadas. Así pues, el juego estará ambientado en 2029 en Filadelfia, un lugar icónico en el imaginario estadounidense por tratarse de la ciudad donde se firmó la declaración de independencia respecto a Gran Bretaña, en 1776. El protagonista del juego será Ethan Brady, un hombre recién unido a una resistencia civil que trata de expulsar al ejército de Kim Jong-Un, empleando, para ello, tácticas de guerrilla urbana. A la espera de ver el carisma de los personajes con los que se irá topando, lo que sí podemos asegurar desde ya es que la crudeza será máxima, pues, nada más empezar, veremos una redada que se saldará de forma impactante.
Filadelfia será un enorme mundo abierto, dividido en tres zonas principales: la amarilla (guetos donde vivirá la población civil), la verde (controlada por los coreanos y sus aliados autóctonos) y la roja (donde los soldados enemigos nos dispararán en cuanto asomemos el hocico). De un modo similar al que se usa en *Far Cry*, podremos ir liberando esas zonas, con el llamado sistema Corazones y mentes. A base de cumplir ciertos objetivos (sabotear instalaciones, salvar a civiles, destruir convoyes), podremos concienciar a la población para que se rebele contra la opresión, lo que ayudará a tomar el control de esas zonas.
La acción será muy estratégica, más basada en emboscadas y huidas que en tiroteos a campo abierto. Así, habrá un nivel de alarma al más puro estilo *GTA*, que podremos rebajar escondiéndonos en contenedores. También tendrán un papel vital las motos, que nos permitirán recorrer con rapidez el mapa, cuyos escenarios darán bastante juego: edificios en ruinas, túneles, calles cortadas por barricadas...

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

A las demos que hemos probado hasta ahora les quedaban cosas por pulir, como la IA o el manejo de las armas, pero el cambio de tercio puede venirle bien a la saga para diferenciarse dentro del competido subgénero que es el shooter bélico.





En la campaña iremos dando con miembros de la resistencia que solicitarán nuestra ayuda.



Filadelfia será una escombrera: las barricadas, las hogueras y las ruinas estarán a la orden del día.

SE PARECE A...

Dambuster Studios, que firmó la saga *TimeSplitters* cuando aún se llamaba Free Radical Design o el multijugador de *Crysis 2* y *3* bajo el nombre de Crytek UK, ha retomado la ambientación que ya creó Kaos Studios para el primer *Homefront*, pero con un enfoque de sandbox bastante parecido al de *Far Cry*.



HOMEFRONT

Si la primera entrega de la saga tenía una campaña lineal y modos competitivos, esta secuela apostará por un mundo abierto y multijugador cooperativo.



FAR CRY 4

La saga de Ubisoft es un referente en lo que a mezcla de shooter y sandbox se refiere, así que veremos algunas de sus ideas, como la conquista de territorios.



Las zonas conquistadas se teñirán de color azul, con grafitis y banderas de barras y estrellas.



Las armas contarán con partes intercambiables, lo que permitirá mejorarlas y hasta "transformarlas".

COOPERACIÓN Y RESISTENCIA ENTRE TRINCHERAS

El modo Resistencia, que será independiente de la campaña, contará con doce misiones para hasta cuatro jugadores, en las que habrá que cumplir una serie de objetivos muy concretos. A diferencia de la campaña, habrá un sistema de progresión del personaje, asociado a los puntos de experiencia y al dinero que obtengamos. En el futuro se lanzarán misiones adicionales, de manera gratuita.











■ *Ratchet & Clank* vuelven a la carga con una peli de animación y un nuevo juego que es un "remake" mejorado y ampliado de la primera entrega de la serie.

PS4 | INSOMNIAC GAMES / SONY | ACCIÓN / PLATAFORMAS | 20 DE ABRIL



Ratchet & Clank

EL **DÚO MECÁNICO** REGRESA POR LA PUERTA GRANDE Y POR PARTIDA DOBLE

Además de con su primera película de animación, cuyo estreno en cines está previsto para este próximo 29 de abril, Ratchet & Clank volverán a la palestra con su primer juego para PS4 que será una especie de "remake" mejorado del primero, aunque también funcionará como "reboot" de la franquicia de cara a enganchar a nuevas generaciones de jugadores. Y lo mejor de todo es que llegan de la mano de sus creadores originales, los chicos de Insomniac Games, autores también de los *Spyro* clásicos de PSone o de la serie de shooters de PS3 *Resistance*. ¿Se os ocurre una mejor garantía de calidad?

Vista a través de los ojos del Capitán Qwark en plan "flashback", nuestra misión será salvar la Galaxia Solana de los malvados planes del Presidente Ejecutivo Drek, que incorporará nuevos (y viejos) villanos para su causa. Por su parte, nuestra dupla protagonista también conocerá a nuevos héroes, algunos extraídos de la citada película.

El chiflado arsenal, santo y seña de la serie, ha sido rediseñado y contará con algunas armas clásicas (como las Cuchillas Zumbadoras, el Sr. Zurkon o el Molatrón que pone a bailar a los enemigos) junto a una remesa de nuevas creaciones como el Pixelador. También habrá nuevos planetas que no aparecían en el original, fases adicionales con nuevos puzles en las que controlaremos a Clank e incluso nuevos jefes finales. Todo ello hará que el desarrollo sea aún más variado, a lo que también hay que sumar nuevas fases pilotando nuestra nave y los distintos artilugios como el Hidropack, el Balanceador o el nuevo Jetpack, que nos permitirá alcanzar zonas inaccesibles de otro modo.

En cuanto al apartado técnico, el juego correrá a 1080 p y 30 fps, aunque todo se mueve con fluidez y la calidad del acabado es tal, que dudaremos de si estamos jugando al juego o viendo la película.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Acción y humor "marca de la casa" se darán la mano en esta intergaláctica aventura de variado desarrollo que se apoya en un arsenal descacharrante. Y el apartado técnico acompaña a la perfección, con voces en castellano.

» LOS PADRES DEL **LOMBAX** MÁS FAMOSO DE LA GALAXIA

Aunque seguramente su creación más conocida sea precisamente la serie *R&C*, este estudio californiano ha culminado muchos juegos desde que se fundó en 1994. Además de los *R&C* (más de 10) se hicieron famosos antes en PSone gracias a las tres entregas de *Spyro* (los siguientes ya no son suyos). En PS3 cambiaron totalmente de registro con la serie de shooters subjetivos *Resistance* (tres entregas).



SPYRO THE DRAGON



RESISTANCE: FALL OF MAN







El juego correrá a 1080 p y a 30 fps, aunque nosotros lo hemos visto en movimiento y creemos que tiene más que suficiente fluidez.



En este *R&C* volverán las armas más locas, algunas reconocibles y otras han sido diseñadas para la ocasión.



Ofrecerá cerca de una hora de secuencias de vídeo. Más de 20 minutos son metraje extraído de la propia peli.



Abril es un mes importante para esta singular pareja de héroes galácticos. A su esperado estreno en PS4 tenemos que sumar la película de animación que llegará a los cines el día 29.



Podremos desbloquear distintas habilidades para nuestros héroes en forma de cartas coleccionables.

» SE PARECE A...

Con este *Ratchet & Clank* (así, sin subtítulo), Insomniac pretende reiniciar la serie con una especie de "remake" de la primera entrega pero mejorado y ampliado. Por lo tanto, su referente más cercano es el *R&C* original de PS2 que salió en 2002, aunque lo cierto es que guarda parecido con cualquier otra entrega.



RATCHET & CLANK TRILOGY HD

Si no queréis desempolvar vuestra vieja y querida PS2, en PS3 tenéis un apetecible pack con las tres primeras entregas de la serie en HD, con trofeos, etc.



RATCHET & CLANK: NEXUS

El último *R&C* salió en 2013 para PS3 y presentaba innovaciones como un gran protagonismo de la gravedad. Este *R&C* de PS4 también pretende innovar.

La historia de Colin McRae Rally

El campeón más joven de la historia del WRC inspiró una saga que, desde su primera entrega, se ganó el corazón de los amantes de los rallies y consolidó a Codemasters en la élite del automovilismo virtual.

La primera PlayStation significó un fuerte empujón para el género de la velocidad, gracias a su potencial para mover polígonos, algo que no se había prodigado mucho en consolas hasta entonces. Sagas como *Ridge Racer*, *Formula 1* o *Gran Turismo* dan testimonio de que los circuitos de la consola de Sony se convirtieron en una pista de carreras sin igual. Ante ese mundo de posibilidades tridimensionales, Codemasters, que ya contaba con un buen bagaje en el género de la velocidad gracias a su saga *Micro Machines*, se animó a hacer *TOCA Touring Car Championship*, lanzado en 1997 en PSone y PC. Basado en el Campeonato Británico de Turismos, el juego cosechó un gran éxito (la saga pervive, como *GRiD*), lo que motivó a la compañía a embarcarse en otro proyecto con acento británico: un juego de rallies basado en la figura de Colin McRae, campeón del mundo en 1995 y uno de los pilotos más mediáticos de la época, gracias a su espectacular estilo de conducción. Motivadas por la popularidad de *Sega Rally*, diversas compañías empezaron a hacer juegos de la especialidad, como Infogrames y Milestone, que lanzaron *V-Rally* y *Screamer* para PC, en 1997. Sin embargo, el propio McRae no acababa de ver con buenos ojos el acabado de esos títulos y, por eso, se animó a embarcarse en el proyecto de Codemasters, para poner a los rallies en el sitio que se merecían en los videojuegos. Así, tanto, el piloto escocés como su copiloto, Nicky Grist, colaboraron activamente en el proyecto: el primero, testeando el manejo; el segundo, aportando sus notas de voz.



Pilotos famosos como garantía

En el subgénero de los rallies, se ha tirado mucho de grandes campeones, hasta el punto de que las dos mejores sagas de la historia tienen "apellidos": *Colin McRae Rally* y *Richard Burns Rally* (2004, PS2). Carlos Sainz, Sébastien Loeb o Tommi Mäkinen también han tenido juegos.

El código de *TOCA Touring Car* fue el punto de partida, pero pronto hubo que desecharlo, pues sólo servía para recrear la conducción sobre asfalto. Para simular la incidencia de la gravilla, el barro o la nieve, hubo que elaborar un motor desde cero. Además, se creó una aplicación para diseñar trazados que se usaría hasta *Colin McRae Rally 2005*. El equipo de trabajo era muy pequeño, por lo que la documentación se hacía con horas y horas de vídeos e

Tanto Colin McRae como su copiloto, Nicky Grist, colaboraron muy estrechamente con Codemasters para poner a los rallies en el sitio que se merecían en la industria de los videojuegos. No hay duda de que lo lograron.

Iconos de los rallies

Sólo cinco coches han tenido el privilegio de ser portada de la saga. No hay ninguna entrega que haya incluido la cara de McRae en la carátula, aunque sí solía aparecer en la contraportada, igual que la firma del piloto escocés, que servía como sello de garantía.



Subaru Impreza
La primera y la quinta entrega tuvieron en portada al coche con el que más brilló McRae en el Mundial de Rallies.



Ford Focus
El coche que condujeron McRae y Sainz entre 1999 y 2002 copó el frontal de la segunda y la tercera entrega.





Con cada entrega, la saga *Colin McRae Rally* ha ido creciendo en su apartado técnico, pero jugablemente ha sido puntera desde que puso un pie en PSone, hace ya dieciocho años. Las leyendas nunca mueren.



Una compañía con pedigrí

Codemasters es, probablemente, la compañía que más y mejores juegos de coches ha lanzado en los últimos años y ha combinado hasta tres sagas de gran calado: *DiRT*, *GRiD* y su más reciente adquisición, *F1*, de la que lleva haciendo entregas desde la temporada 2009, cuando se hizo con los derechos.

imágenes. Sin embargo, la modestia del equipo contrasta con lo ambicioso del proyecto, que incluyó un sistema de daños que no era nada habitual en la época, que los fabricantes aceptaron y que ya querría para sí *Gran Turismo*. Tras un desarrollo de dieciocho meses, se puso a la venta un juego que marcaría un antes y un después. En el momento de su nacimiento no había juegos oficiales del Mundial de Rallies, pero la saga contaba tanto con coches como con pilotos reales, lo que supuso un plus respecto a otras series de la época.

La saga fue creciendo con otra entrega para PSone y con tres para PS2, una consola en la que ya tuvo que hacer frente a la competencia de los notables *WRC* de Evolution Studios, lo cual contribuyó a que Codemasters no se durmiera en los laureles. En relación con esto, en 2004, Colin McRae se quedó sin asiento en el Mundial, al no renovarle Citroën el contrato, pero la compañía británica, pese a su desaparición del primer plano mediático de la especialidad, no tuvo ninguna duda y mantuvo la alianza con el piloto, que probó suerte en el Dakar (ganó varias etapas), en Le Mans (donde fue noveno, en 2004) y en los X-Games. Incluso diseñó su propio coche, el Colin McRae R4,

Esa reconversión del legendario piloto se dejó notar en la saga de Codemasters, que, al dar el salto a PS3, cambió ligeramente su denominación, a *Colin McRae DiRT*, lo que fue toda una declaración de intenciones, ya que, a partir de entonces, se les dio mucha cancha a otras disciplinas "off road", con un estilo mucho más arcade. Desgraciadamente, McRae falleció justo el día después de lanzarse el juego, en un accidente de helicóptero. Por eso, la siguiente entrega, que sería la última en llevar su nombre, incluyó un homenaje póstumo al hombre que la apadrinó. En las dos entregas siguientes, su puesto sería ocupado, de forma secundaria, por Ken Block, como representación del peso que cobraron las yincanas. *DiRT 3* fue un gran juego, ya que combinaba el espectáculo "a la americana" con tramos clásicos, pero *DiRT Showdown* fue una bacanal de destrucción que, aun siendo muy notable, disgustó mucho a los aficionados de la vieja escuela. A diferencia de lo que había sucedido en PS2, la falta de competidores de peso en el género hizo que la saga cayera en una alocada complacencia. Como consecuencia, Codemasters decidió tomarse un período sabático para repensar las bases de su serie más legendaria.

Otra visión del espectáculo

Ken Block fracasó en sus incursiones en el rally clásico, pero es una de las grandes figuras del "off road", gracias a sus espectaculares yincanas, en las que lleva a cabo todo tipo de cabriolas, algo que se dejó notar en *DiRT 3* y *DiRT Showdown*, juegos que prescindieron de la figura de Colin McRae.

Y así es como llegamos a *DiRT Rally*, que, si bien no recupera expresamente el nombre de Colin McRae, sí lo retoma tácitamente, además de incluir un interesante documental sobre su figura en la edición especial del juego (se grabó un mes antes de su muerte). Esta entrega para PS4 es, con diferencia, uno de los mejores juegos de rallies de la historia: se podría llegar a decir que, incluso, es el mejor, pero siempre es difícil ponderar el impacto que tuvo cada juego en su día (el primer *Colin McRae Rally* fue un hito, y *Richard Burns Rally* está también en el corazón de mucha gente). Lo que está claro es que Codemasters ha hecho un trabajo soberbio, con un simulador de la vieja escuela adaptado a los tiempos modernos: con tramos cronometrados en paisajes de ensueño, sin rebobinado y con un garaje que repasa toda la historia de la disciplina. Ahora, sólo falta saber qué continuidad tendrá la saga a corto plazo. Paul Coleman, jefe de diseño, ya ha adelantado que no habrá que esperar tantos años como esta vez por una nueva entrega. Colin McRae está de vuelta.



Citroën Xsara
En 2003, McRae condujo el incipiente coche ganador de Citroën, lo que le valió ser portada de la cuarta entrega.



Ford Fiesta
Tras la muerte de McRae, Ken Block copó hasta tres carátulas de *DiRT*, con el coche de sus celebérrimas yincanas.



Volkswagen Polo R
Para la última entrega, se ha echado mano del coche con el que Sébastien Ogier lleva ya tres Mundiales ganados.

Cronología de la saga

***Colin McRae Rally* llegó y besó el santo, pero Codemasters, lejos de caer en la complacencia, fue erigiendo la que se convertiría en la serie de rallies más querida de toda la historia.**





JULIO • 1998

COLIN MCRAE RALLY

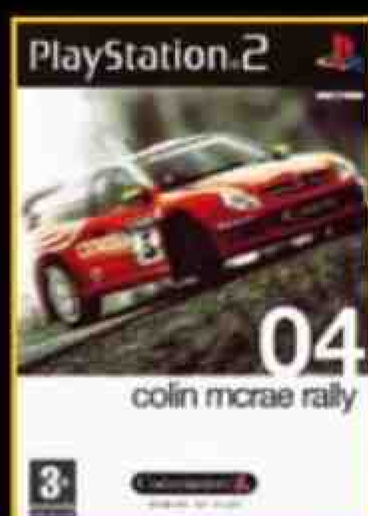
Lejos de ser un producto basado en el tirón de un famoso, este juego marcó un antes y un después en los rallies virtuales.




JUNIO • 2000

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Añadió tres nuevos países a la oferta del anterior, así como un modo arcade en el que compartían pista seis vehículos.





SEPTIEMBRE • 2003

COLIN MCRAE RALLY 04

Esta entrega tiene el dudoso "honor" de ser la única canónica que salió en el margen de un año respecto a su predecesora, aunque su calidad era indiscutible.





OCTUBRE • 2002

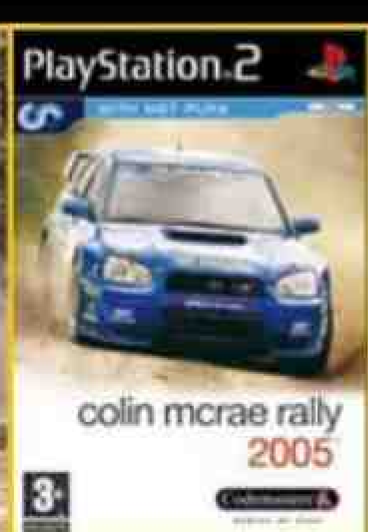
COLIN MCRAE RALLY 3

El salto a PlayStation 2 trajo consigo una gran mejoría técnica, algo observable en las escenas de "ambiente", donde salían Colin McRae y Nicky Grist.

SEPTIEMBRE • 2005

COLIN MCRAE RALLY 2005

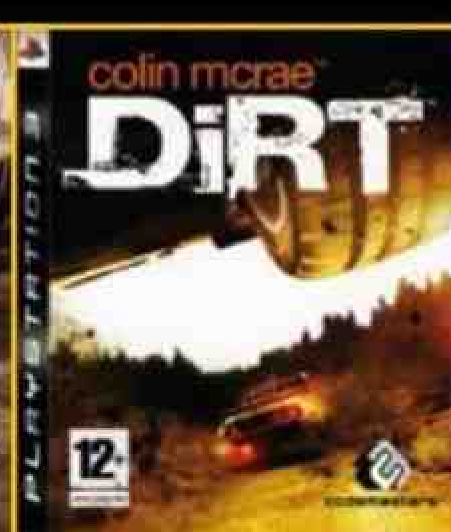
Al alejarse McRae del WRC, fueron cobrando mayor importancia otras disciplinas "off road", como los "raids", si bien *Colin McRae 3* ya contaba con el Mitsubishi Pajero.

SEPTIEMBRE • 2007

COLIN MCRAE: DiRT

La primera entrega de PS3, la consola donde más se ha prodigado la saga, apostó mucho por el "off road": buggies, camionetas, rallycross, la subida a Pikes Peak... Salió justo un día antes de la muerte de McRae.





MAYO • 2011

DiRT 3

La primera entrega sin el nombre de McRae supuso el debut de las yincanas, pero se logró un gran equilibrio con el rally clásico. Contaba con una opción para subir vídeos a YouTube de forma automática.





SEPTIEMBRE • 2009

COLIN MCRAE: DiRT 2

Influido por los X Games, prescindió del asfalto y la nieve para ser sólo "terrestre". Su estilo arcade trajo consigo pruebas como las de eliminador, así como la "trampa" del rebobinado.





MAYO • 2012

DiRT SHOWDOWN

Este "spin off", lanzado sólo un año después de *DiRT 3*, se cargó de un plumazo el rally al uso para apostar no sólo por las yincanas, sino también por los derbis de destrucción. Es la entrega peor valorada.




ABRIL • 2016

DiRT RALLY

La entrega más reciente ha supuesto una vuelta a las raíces por todo lo alto: conducción contra el reloj, supresión del rebobinado, coches de todas las épocas, físicas muy cuidadas... Ya está entre los más grandes.



Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
CODEMASTERS
Editor:
CODEMASTERS



TEXTOS **ESPAÑOL** VOCES **ESPAÑOL**











EL FULGURANTE COMIENZO DE UNA **LEYENDA DEL MOTOR**

Colin McRae Rally

Codemasters sentó cátedra en 1998 con un simulador que exprimió la potencia de PSone, en una etapa en que los rallies eran religión.

El género de la velocidad es uno de los que mejor permiten ver la evolución técnica de los videojuegos a lo largo del tiempo y eso podría llevar a pensar que, hoy en día, un juego como *Colin McRae Rally* pueda hacer daño a la vista... Nada más lejos de la realidad: la ópera prima de Codemasters en el campo de los rallies ha resistido al paso del tiempo con una dignidad asombrosa, y se puede jugar perfectamente, lo que da cuenta del hito que fue en su momento. El hardware de la primera PlayStation no permitía hacer grandes florituras en cuanto a simulación de físicas, pero, aun así, la compañía británica se las apañó para que las sensaciones, realmente, variaran al conducir en asfalto, nieve, grava o barro, a lo que se añadía un sistema de daños que se reía en la cara de *Gran Turismo*. De hecho, había reparaciones limitadas entre etapa y etapa y se podían configurar diversos elementos de la puesta a punto.

Favorecido por el hecho de mostrar un solo coche en pantalla, salvo en los tramos especiales, el juego contaba con unos vehículos muy bien modelados y había cámara desde el volante. Los paisajes también lucían muy bien, aunque con el inevitable "popping" de la época, que, en algunos tramos, se trató de mitigar haciéndolos nocturnos. Para quedar el primero en cada rally, había que sudar la gota gorda y no cometer ningún error, porque el rebobinado aún no se había inventado.

» EL JUEGO OFICIOSO DEL **MUNDIAL DE RALLIES DE 1998**



1 **COCHES.** No faltaban el Subaru Impreza, el Mitsubishi Lancer, el Toyota Corolla, el Ford Escort, el Seat Ibiza...



2 **PILOTOS.** Estaban McRae, Sainz, Kankkunen, Burns, Thiry... Mäkinen no salía porque tenía su propio juego.



3 **RALLIES.** Había ocho: Suecia, Montecarlo, Australia, Córcega, Grecia, Indonesia, Nueva Zelanda y Gales.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Alejandro Alcolea, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Lázaro Fernández, Daniel Quesada, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Luis Zamorano, Alejandro Oramas, Antonio Lendínez.

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Coordinadora del Área **Sonia Herranz**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2016

Printed in Spain

Esta revista se imprime en

Papel Ecológico



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...





» NOVEDAD Y COMPARATIVA

UNCHARTED 4

EL DESENLACE DEL LADRÓN

Analizaremos a fondo la esperadísima aventura, pero además la pondremos cara a cara con otros grandes juegos del género, desde *Tomb Raider* a *Just Cause 3*, pasando por *Assassin's Creed Syndicate, Batman Arkham Knight*...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE

LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DE PS STORE

¿Sabías que gracias a PS Store es posible jugar a grandes clásicos de la historia de los videojuegos? Pues el mes que viene repasaremos los imprescindibles.



» SUPLEMENTO

GUÍA DE DARK SOULS III

Te ayudaremos a sobrevivir a la pesadilla, en una guía que podrás guardar dentro de la caja del juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Play manía

TOM CLANCY'S

THE DIVISION™

Misiones • Coleccionables • Equipamiento • Habilidades • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Izquierda: Equipar granada
Derecha: Usar objeto de curación
Abajo: Menú de emociones
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Usar la habilidad equipada
L2: Apuntar
R1: Usar la habilidad equipada
R2: Disparar / Lanzar granada
R3: Golpe cuerpo a cuerpo
L1+R1: Usar habilidad exclusiva
■: Recargar / Botón de acción
▲: Cambiar de arma
●: Escalar obstáculos
✖: Cubrirse
Options: Menú principal
Select: Mapa de la ciudad

INFORMACIÓN BÁSICA

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO DE PLATINO

Es obligatorio que tengas una cuenta de PlayStation Plus, ya que te hará falta para conseguir algunos trofeos en cooperativo y para poder jugar en la Zona oscura.
Cada vez que llegues a un distrito de Manhattan, céntrate en completar todas las misiones secundarias y recoge los coleccionables para aumentar el nivel del personaje y conseguir armas, equipo y planos de fabricación. Después completa la misión principal y pasa al siguiente distrito, así hasta completar la historia principal ❶.

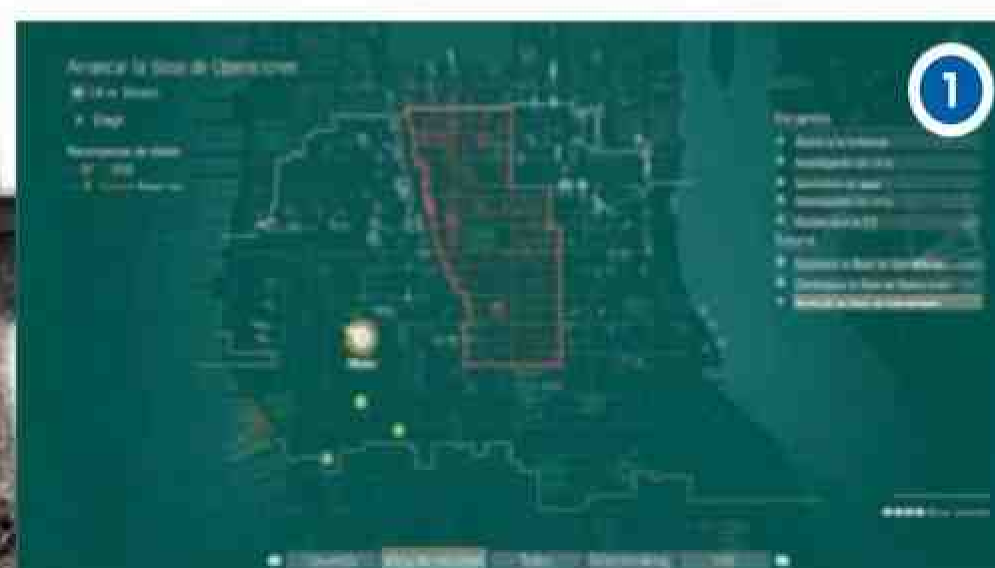
De vez en cuando juega en la Zona oscura para conseguir equipo con el que completar la historia con mayor facilidad e irás adelantando algunos trofeos e incluso podrás llegar a conseguir el mejor equipo del juego.

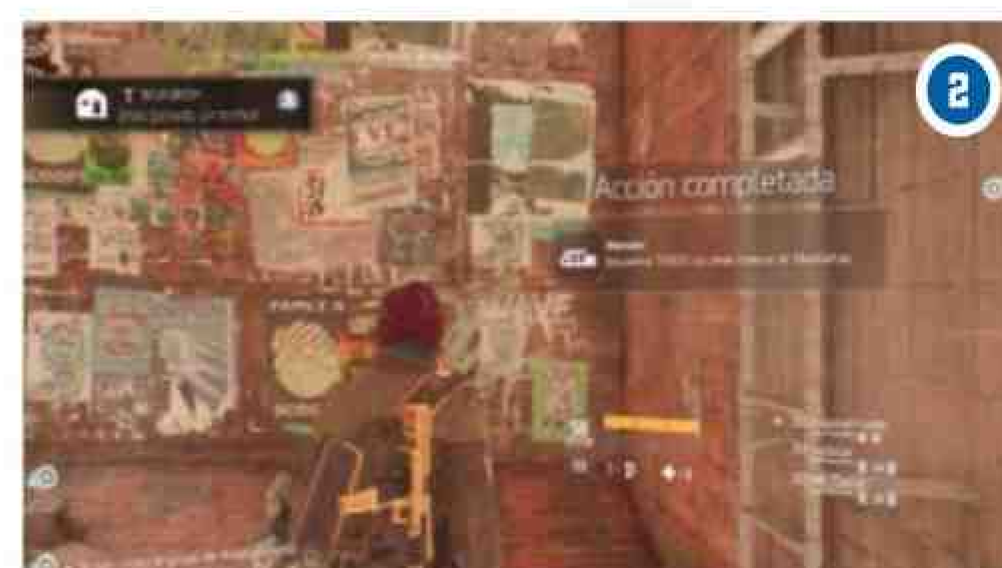
PISOS FRANCOS

Manhattan está dividida en distritos y en cada uno hay un piso franco que funciona a modo de base en la que nos podemos encontrar con otros jugadores, reponer nuestra munición, comprar equipamiento, hablar con el comandante o examinar el panel informativo para conseguir la localización de todas las misiones. Los pisos franco se pueden usar también como punto de viaje rápido y cuando los visites todos obtendrás el **Trofeo Maratón** ❷.

MISIONES DIARIAS

Cuando alcances el nivel 30 tendrás acceso a la 01:00 hora de España a tres misiones diarias, que estarán activas hasta el día siguiente, dos en difícil y la tercera en modo desafío.
Las recompensas son créditos, créditos Fénix, materiales de fabricación de tipo Especializado y algún objetivo de aleatorio de tipo Especializado como mínimo. En modo desafío te dan más créditos, y los materiales de fabricación y el objeto de recompensa son siempre de tipo Supremo (amarillo).
Las misiones en difícil son fáciles de completar con un solo jugador, pero para completar las de desafío es recomendable hacerlo con cuatro jugadores bien equipados.





MISIONES PRINCIPALES

La historia se compone de unas misiones a modo de tutorial, dieciséis misiones principales y una misión final. El orden en el que aparecen los enemigos durante las misiones es el mismo, pero la cantidad varía según el número de jugadores. Aquí te indicamos cómo completar las misiones en solitario en difícil.

TUTORIAL

Lo primero es crear el personaje, aunque su apariencia no influye en el juego. Cuando hayas terminado, tomarás el control de tu agente en las calles de Brooklyn.

Avanza hasta el cruce que tienes delante para iniciar el tutorial. Lo primero que aprenderás será a desenfundar, disparar y cambiar de arma. Cuando te hayas familiarizado con los controles, sigue el camino por las calles de Brooklyn hasta llegar al **piso franco de Plymouth Rock**. Sube por la escalera hasta el primer piso y entra en el apartamento. Nada más entrar tendrás que ir al dormitorio del fondo a la derecha para reunirte con la agente de The Division Faye Lau ❶.

Espera a que acabe la conversación y habla con el Oficial Hazen en la mesa central del piso para recibir las primeras misiones para iniciar la restauración de Brooklyn.

RESTAURAR BROOKLYN: RECUPERAR SUMINISTRO DE COMIDA

Antes de iniciar la misión equípate la habilidad que más te guste entre las que tienes disponibles, nuestra recomendación es que uses la de **Pulse**.

Sigue el camino marcado hasta un vertedero, escala por la valla y acaba con el bandido que apunta al soldado de la JTF ❷. En esta zona verás el cadáver de otro soldado que debes examinar para conseguir una **señal de rastreo** de la JTF.

Salta las vallas al sur de la zona y avanza por el túnel siguiendo el camino indicado hasta encontrar los **suministros de comida robados**. Acaba con los bandidos y señala el cargamento para que vengan a recogerlo. Al hacerlo llegarán más enemigos por el garaje del fondo a la derecha, así que cúbrete rápido. Entra en el garaje y examina los suministros de comida restantes.

RESTAURAR BROOKLYN: RESCATAR CIVILES

Al llegar a la zona desciende por la escalera del lado derecho y activa la **palanca** que verás junto a la entrada del túnel para abrir la compuerta. Avanza por el túnel y sube por la escalera de mano que verás al fondo para volver al exterior.

Nada más salir, cúbrete en las jardineras para localizar a los enemigos de la entrada del edificio en el que se encuentran los rehenes ❸. Cuando ataques a los de la entrada saldrán más enemigos del interior, así que no te quedes al descubierto en ningún momento hasta que la zona haya sido despejada.

Entra en el edificio cuando hayas neutralizado a todos los enemigos y ve hacia el lado izquierdo de la recepción. Aquí encontrarás la puerta que debes abrir para liberar a los rehenes y conseguir completar la misión.

»


1


2


3

» **RESTAURAR BROOKLYN: SUMINISTRO DE MORFINA**

Activa la misión y ve al aparcamiento. Al llegar verás a los primeros enemigos: elimínalos para examinar el suministro de morfina y que la JTF venga a recogerlo.

Cuando solicites el apoyo de la JTF aparecerán más enemigos desde la zona de camiones que ves al oeste y también por la carretera del norte ❹. Debes acabar con todos hasta que se acabe la cuenta atrás. Luego elimina a los que queden para completar el último tutorial.

ASEDIO A LA COMISARÍA

Para iniciar esta misión debes volver al piso franco de Plymouth Rock y hablar con el oficial Hazen.

La misión comenzará en el parking exterior de una comisaría. Nada más entrar comenzarán a llegar enemigos por la puerta metálica del fondo a la derecha y alguno más se cubrirá tras el cartel de azul de la fachada de la comisaría ❺.

Avanza por la puerta por la que llegaron los bandidos, examina la bolsa que verás a tu derecha y prepárate para la llegada de algunos bandidos con bate por la izquierda. No avances demasiado o te verás superado en número por más enemigos con armas de fuego que se subirán a los vehículos y contenedores.

Sigue todo recto y prepárate para la llegada de tres enemigos más por el la izquierda. Dispara a los barriles de color rojo cuando los bandidos estén cerca para hacerlos explotar: les quitarás vida y podrás acribillarles mientras apagan las llamas de tu ropa. Antes de entrar por el acceso por el que llegaron los enemigos examina la **caja de reabastecimiento** para reponer munición.

Al llegar al parking verás a varios enemigos patrullando la zona. Cúbrete en la primera barrera que ves nada más bajar y cuando empieces a atacarles prepárate para la llegada de más por el fondo del lado derecho. Avanza por el camino por el que llegaron y sube las escaleras para llegar a la planta baja de la comisaría.

Al pasar por la puerta en la que poner Locker room abre las taquillas de la derecha para conseguir **suministros**. Avanza por la comisaría y acaba con los dos enemigos que verás bajo la puerta en la que pone Holding. Entra en esa zona, ve hacia la sala de la izquierda y examina el **teclado** del escritorio para que se abran las celdas de los rehenes.

Sal de la habitación y sube una planta por la escalera. Ve a la izquierda nada más subir para encontrar algunos **objetos**. Sigue el camino marcado hasta la sala de billar y examina la zona y el siguiente pasillo en busca de más objetos antes de subir la siguiente escalera.

Camina por el pasillo hasta la oficina de la comisaría. Cúbrete tras algún escritorio para ir acabando con los enemigos. No avances demasiado y vigila el lado izquierdo porque irán llegando más. Cuando no queden enemigos, registra la zona en busca de objetos y sigue el camino por la derecha. Antes de subir por la escalera que te lleva hasta el tejado examina la **caja de reabastecimiento**.

Al salir al tejado ve hacia la izquierda, acaba con los primeros enemigos y cúbrete en la cobertura que ves nada más subir por la pequeña escale-













ra. Desde aquí podrás acabar con los enemigos del tejado y con las siguientes oleadas que llegarán por el lado izquierdo y por el fondo. Entre los enemigos que llegarán por el fondo se encuentra el **jefe Ripper**: es más resistente y letal que los enemigos normales así que no te confíes demasiado si no quieres que acabe contigo 6.

Cuando acabes con todos los enemigos examina la zona en busca de objetos y desciende por la cuerda del fondo del tejado para volver a la calle. Sigue el camino marcado hasta llegar a un helipuerto en el que tendrás una escena con la que terminará la misión y conseguirás el **Trofeo Activado**.

ESTABLECER LA BASE DE OPERACIONES

Estás en **Manhattan**. Abre el mapa y activa la misión de Establecer la Base de Operaciones en el apartado de tutorial. Sigue el camino cruzando el campamento y asegúrate de examinar el **Panel informativo** para conseguir la localización de todas las misiones de la zona. Junto al panel verás un **alijo** en el que podrás depositar tus objetos si quieres hacer algo de espacio en el inventario.

Sigue por los distritos de Chelsea y Pennsylvania Plaza. Verás algunos **coleccionables,** misiones secundarias y algún que otro bandido atacando a supervivientes. Sería recomendable que fueses completando estos objetivos para subir niveles y completar con mayor facilidad las siguientes misiones.

Tras pasar el cruce junto al Madison Square Garden llegarás a la fachada principal de la Base de Operaciones y descubrirás que está siendo atacada. Acaba con todos los bandidos, incluyendo al **jefe Poole** 7. Hay muchos puntos en los que cubrirte aunque la mejor zona son las barreras que ves en las escaleras de la entrada.

Cuando los elimines a todos, entra en la Base de Operaciones, avanza hasta el hall principal y espera a la escena.

ARRANCAR LA BASE DE OPERACIONES

Es otro de los tutoriales. Para completarlo sólo debes examinar el portátil que hay en cada una de las tres salas de la Base y volver a la entrada para ver otra escena con Faye Lau 8. Cuando termine, conseguirás el **Trofeo Cabeza de puente.**

HOSPITAL DE CAMPAÑA DE MADISON

Acércate a la entrada del Madison Square Garden y espera a que los soldados de la JTF detonen los explosivos que han colocado en la entrada. Entra y ve hacia la derecha. Cúbrete y espera a que aparezcan varios enemigos por las escaleras mecánicas del fondo. Antes de subir, asegúrate de que acabas con todos si no quieres ser sorprendido en el piso superior.

Sigue hacia la izquierda hasta la sala de vigilancia y usa el teclado para conectar a Faye Lau al sistema de seguridad. Espera a que acabe la conversación y cruza la puerta del fondo. En el siguiente pasillo verás una **caja de reabastecimiento**.

Al salir del túnel llegarás a la cancha de baloncesto. Cúbrete en la zona central y acaba con el grupo que ves en el otro extremo de la cancha. La siguiente oleada llegará por las gradas de la derecha hacia el andamio y la tercera desde las gradas de la izquierda. Intenta hacerles todo el daño que puedas o aprovecha el momento en el que cada enemigo desciende por el andamio para acabar con ellos 9.

»

» **Al acabar con el tercer grupo de enemigos** llegarán dos bandidos más por el túnel a la izquierda del andamio. Explora la zona en busca de objetos, avanza por ese túnel y usa el ascensor del fondo para subir.

En la primera sala verás una zona de contaminación de nivel 2 donde puedes buscar objetos. Cuando llegues a la cafetería verás a bandidos atacando a supervivientes. Cuando acabes con algunos enemigos y los supervivientes lleguen a la puerta de entrada aparecerá otro bandido por la puerta del fondo a la derecha: acaba con él lo más rápido que puedas antes de que te acribille por la espalda.

Habla con la doctora y prepárate para la llegada de más bandidos por el otro extremo de la cafetería. Intenta acabar con ellos antes de que se dispersen entre las mesas y la cocina. Cuando los elimines, sigue por la escalera del fondo, luego por la pasarela junto al marcador del estadio, donde puedes encontrar objetos, y llegarás al tejado. Examina la **caja de reabastecimiento** y prepárate para enfrentarte contra los últimos bandidos antes de subir por las escaleras del fondo.

En el tejado verás cuatro enemigos y al **jefe Hutch** atacando a un helicóptero de la JTF ⑩. Cuando acabes con los cuatro, llegarán dos con bates y Hutch se ocultará en su tejado. Acércate a él para que baje del tejado y acaba con los bandidos del bate. Céntrate en atacar a Hutch pero ten en cuenta que según le quites vida llegarán más refuerzos por el fondo.

Cuando acabes con todos completarás la misión, ya podrás empezar a mejorar el ala médica en la Base y conseguirás el **Trofeo La Doctora**.

PUNTO DE CONTROL DEL TÚNEL DE LINCOLN

Avanza hasta ver un grupo de enemigos. Cúbrete detrás de un coche antes de acercarte demasiado para evitar que te rodeen y tengas que retroceder.

Sigue avanzando y antes de llegar a la siguiente curva dispara al aire para que aparezcan los enemigos que se ocultan cerca de un puente. Justo encima del puente verás una pasarela en la que están apostados dos **francotiradores** por lo tanto procura no quedarte al descubierto. Usa el Pulse para localizar a los enemigos y espera a que se vayan acercando para acabar con ellos. Cuando sólo queden los dos francotiradores puedes intentar acabar con ellos desde la distancia o subir a la pasarela usando las cuerdas o subiendo por la furgoneta blanca que ves bajo la pasarela. Luego, busca objetos por la zona y usa la **caja de reabastecimiento** cerca del túnel.

Avanza por el túnel del lado derecho y sube por la escalera de mano que verás en la pared de la derecha para llegar hasta la posición más alta de la zona. Debes tener cuidado porque puede darse el caso de que haya algún francotirador y otra pareja más encima del peaje. Acaba con los francotiradores mientras te mantienes a cubierto y luego elige si quieres quedarte aquí o encima del peaje para acabar con el resto de enemigos que ves en la zona ⑪.


10


11





Según vayas acabando con los enemigos irán llegando más por encima del muro del túnel del lado oeste, justo a la izquierda de los soldados que están siendo atacados. Aprovecha los dos saltos que tienen que dar para quitarles vida.

Cuando ya no queden enemigos explora en busca de objetos y sigue el camino por el túnel que se acaba de abrir. Al fondo encontrarás a dos enemigos colocando unos explosivos. Acaba con ellos, recarga munición en la **caja de reabastecimiento** y espera a que llegue un miembro de la JTF. En cuanto inicie la desactivación comenzará una cuenta atrás y tendrás que acabar con oleadas de enemigos hasta que se acabe el tiempo y sin que la mujer muera. Cuando sólo quede un enemigo, déjale vivo para evitar más oleadas, pero distráele para que no mate a tu compañera. Cuando acabe el tiempo elimina a los enemigos que queden.

Sigue a la soldado por los siguientes pasillos, entra en las salas para encontrar objetos y avanza hasta encontrarte con Roy Benítez en un garaje. Mientras escuchas la conversación examina la **caja de reabastecimiento** y prepárate para repeler varias oleadas de enemigos.

Roy Benítez no puede perder toda la vida. Para ir acabando con los enemigos puedes cubrirte tras algún jeep o tras las cajas de herramientas en el centro del taller. También puedes subir por la escalera de la derecha para llegar a la barandilla donde estaban los soldados de la JTF. El problema es que no podrás controlar a los enemigos más cercanos y si alguno se cuela en el taller tendrás que bajar corriendo antes de que acaben con Roy.

Cuando acabes con los primeros enemigos llegará una oleada más por el muro de la zona en la que te apostaste antes. Están un poco lejos, pero intenta dañarles antes de que se dispersen. Cuando acabes con todos recibirás el aviso de acabar con el líder: cúbrete rápido.

La puntería de Finch es increíble y tiene un gran campo de visión, así que comprueba si te está apuntando o no antes de moverte y ve acabando poco a poco con los enemigos. Elimina la primera oleada antes de acercarte al camión en el que esta apostado Finch, porque cuando lo hagas aparecerá otra oleada por el fondo y el lado derecho. Cuando acabes con ellos, céntrate en el líder. 12 Al acabar la misión podrás empezar a mejorar el ala de seguridad en la Base y obtendrás **el Trofeo El capitán.**

MORGUE DEL METRO

Ten mucho cuidado con los **enemigos con lanzallamas,** ya que tienen mucho alcance y hacen mucho daño. Si te pillan por sorpresa podrían eliminarte antes de que puedas reaccionar. Cuando los veas, intenta disparar a la bombona de su espalda para hacerla explotar y dañarles a ellos y a los enemigos cercanos.

Avanza, baja por la escalera de la izquierda y acaba con los dos Cleaners que patrullan. Sigue hacia la derecha y avanza para cubrirte en alguna columna para acaba con otra pareja de enemigos 13.

»

» **Sigue el camino indicado y antes** de entrar en el siguiente túnel verás como aparecen dos enemigos más con escudo por el túnel que no supondrán un problema si acabas con ellos rápidamente.

Entra en el túnel y baja por las escaleras centrales hasta el piso inferior. En cada uno de los extremos del fondo opuesto verás a un enemigo. Intenta no avanzar demasiado porque al acercarte aparecerán más enemigos por el túnel del fondo. **Acaba con los enemigos y con los refuerzos** antes de bajar por el túnel y recarga tu munición en la **caja de reabastecimiento**.

Termina de bajar por el túnel y corre a la izquierda de la zona para acabar con un grupo de Cleaners que saldrán del siguiente túnel. Sigue el camino hasta encontrar el **relé de energía** y actívalo. Avanza cuando se abra la puerta, examina la bolsa en la pasarela y sigue hasta encontrarte con otro grupo de Cleaners. En la planta baja de la siguiente sala verás a un enemigo con posición fija y a otro bajando la escalera o patrullando. No salgas de tu cobertura hasta acabar con ellos, porque arriba te esperan más. Sube las escaleras y ve al fondo de la izquierda para reponer munición en la **caja de reabastecimiento** antes de activar el **relé** que abre la puerta por la que debes seguir.

Sigue el camino hasta la siguiente zona y usa el Pulse para localizar a dos enemigos patrullando. Pueden estar en la zona del fondo o en los pasillos laterales. Cuando acabes con ellos subirán más por la escalera del fondo. Cuando los elimines, coge los **componentes** que ves en el suelo y colócalos en la máquina para activar la energía. Llegará una oleada de enemigos por la puerta de la izquierda y luego otra más por la puerta del fondo. Si eres rápido podrás acabar con todos antes de que se desplieguen o se te echen encima.

Avanza por la puerta del fondo, repón tu munición en la **caja de reabastecimiento** y sigue hasta el siguiente túnel. Justo cuando llegues a la segunda pasarela aparecerá un grupo de enemigos por el fondo, acaba con ellos rápidamente para que no te alcancen con sus lanzallamas. Avanza hasta la siguiente esquina y cúbrete tras las cajas de madera para acabar con los enemigos que irán apareciendo. Los últimos llegarán por la puerta de metal que ves en la zona inferior.

Registra la zona en busca de objetos y sigue el camino por la puerta de metal. Nada más entrar verás unos **componentes** en el suelo que debes llevar a la planta superior. Aparecerá un total de tres grupos de enemigos, el primero por el lado izquierdo, el segundo por el derecho y el último bajará por las escaleras del fondo de la izquierda. Al llegar a la planta de arriba verás la máquina en la que debes colocar el componente para abrir la siguiente puerta que te lleva a la última zona de esta misión.

Tras charlar con tu compañero Rhodes comenzarán a llegar oleadas de enemigos. La primera por la puerta que ves bajo la cristalera en la que estaba Rhodes. La segunda por la segunda planta, en la puerta que está más al fondo. La tercera por la puerta del oeste de la segunda planta. La última oleada es doble y llegará por el ascensor. En esta oleada lucharás contra el **jefe Benchley** y tienes que tener mucho cuidado con su lanzallamas porque incluso estando en diferentes plantas puede llegar a atacarte (14).

Cuando hayas acabado con todos los enemigos espera a que acabe la conversación con Rhodes y usa el ascensor por el que llegaron los enemigos para volver a la superficie. Ya podrás empezar a mejorar el ala de tecnología en la Base de operaciones y conseguirás el **Trofeo El ingeniero**.

CAMPAMENTO DE REFUGIADOS DE HUDSON

Baja por las escaleras de la izquierda, ve a la derecha y examina el **coleccionable ECHO** que verás antes de las vías para descubrir qué ha pasado.







Cúbrete tras las cajas o los bidones o sube al andamio para acabar con los enemigos que ves en las vías y con los que irán llegando por el oeste. La primera oleada llegará por el lado derecho de las vías y la segunda un poco más lejos por el lado izquierdo.

Sigue el camino de las vías y ve usando la habilidad Pulse para localizar un **explosivo** justo antes de un vagón de tren. Dispara al explosivo desde cierta distancia para hacer que explote y pasa cuando se apague el fuego 15. Dentro del vagón verás dos **explosivos** más, destrúyelos y sal del tren. Cruza por el siguiente tren y al salir por el otro extremo ve hacia al fondo del lado derecho para evitar el explosivo que ves en las vías centrales.

Más adelante verás a varios enemigos patrullando. Puedes esperar a que se detengan cerca de los barriles de explosivos para acabar con ellos. Al poco de avanzar llegará otro grupo por el fondo del lado izquierdo. Sigue el camino hasta un campamento donde tienen a varios rehenes. Acaba con los dos enemigos que patrullan la entrada para entrar. Examina la zona en busca de objetos y al salir por el otro extremo verás una **caja de reabastecimiento**.

Sigue avanzando y sube por la primera escalera que verás. Desde aquí podrás acabar con mayor facilidad con todos los enemigos que ves. Cuando lo hagas, se levantará la verja metálica del fondo y llegará otro grupo de bandidos. Examina la zona en busca de objetos, cruza la verja, sube por la escalera y por la escalera de mano para llegar a otra zona.

A la derecha verás algunos suministros que puedes recoger antes de bajar por la siguiente escalera. Te encontrarás varios grupos de enemigos: no dejes que ninguno escape. Al llegar a la siguiente zona, cúbrete tras las maderas que verás nada más entrar y acaba con los enemigos sin avanzar demasiado, para evitar que aparezca otra oleada por la derecha y otra más por el fondo. Cuando acabes con todos, sigue el camino indicado y antes de subir por las cajas del fondo examina la **caja de reabastecimiento**.

Al subir por las cajas verás la última zona con enemigos de esta misión. Nada más bajar del contenedor ve hacia la derecha y sube la escalera: desde aquí podrás acabar con los primeros enemigos y con el resto de oleadas que irán llegando con mucha facilidad. En una de las oleadas aparecerá el **jefe Martínez**, ten cuidado, porque usará una torreta que puede ponerte en serio peligro 16.

Examina la zona en busca de objetos cuando hayas acabado con todos los enemigos, avanza por la puerta metálica del fondo y sube las escaleras hasta la zona más alta. Aquí verás un portátil que debes examinar para mover la grúa y completar la misión.

EMPORIO DE BROADWAY

La mayoría de enemigos usan lanzallamas por lo tanto intenta acabar con ellos desde la mayor distancia posible para evitar correr riesgo.

Avanza hacia el interior del edificio esquivando a los supervivientes que huyen. Ve al fondo de la planta baja y cúbrete tras alguno de los mostradores para acabar con los primeros enemigos que patrullan la zona y prepárate para los refuerzos que llegarán por el fondo 17.

»

»**Cuando no queden enemigos acércate al fuego** de una de las escaleras mecánicas. Vuelve a la entrada del edificio y ve hacia la izquierda para cruzar la puerta que lleva al sótano. Avanza recto hasta que el techo se venga abajo y entra en la sala de la izquierda. Sal por la ventana y gira la **válvula** de la derecha para apagar el fuego. Vuelve al camino central, ve hasta el fondo y acaba con el Cleaner que baja por la escalera antes de usar la **caja de reabastecimiento**. Explora el sótano en busca de objetos y vuelve a la planta baja.

Antes de subir por las escaleras mecánicas entra en la última tienda de la derecha y examina la caja registradora del fondo buscando un billete contaminado. Sube por la escalera de la izquierda y entra en la primera tienda de la izquierda, examina el bote de propinas y luego ve al lado opuesto de la planta para examinar en otra tienda la máquina registradora.

Tras examinar las tres zonas en busca del billete contaminado sin éxito ve hasta el otro extremo de la planta y prepárate para la llegada de varios Cleaners. En la barandilla de la parte central verás a un Cleaner arrojando a un superviviente a la planta de abajo y cuando acabes con él llegará la primera oleada por el fondo de la planta. Acaba con ellos sin acercarte demasiado a la escalera, porque por ahí aparecerá la siguiente oleada.

Cuando la zona esté tranquila explora en busca de objetos y sube a la siguiente planta. Busca billetes contaminados en las dos tiendas del lado izquierdo, ve al otro lado de la planta y pulsa el **botón** que verás tras el mostrador para apagar el fuego que te impide subir a la última planta.

Al subir ve a la derecha y examina la verja de la segunda tienda. Para abrirla ve a la esquina opuesta y pulsa el **botón** junto a una **caja de reabastecimiento** para activar los aspersores. Cuando vuelvas a la tienda aparecerá un enemigo a cada lado y luego varias oleadas por las tiendas del lado por donde subiste. Elimínalos y se abrirá la verja de la tienda donde darás con el **billete contaminado**.

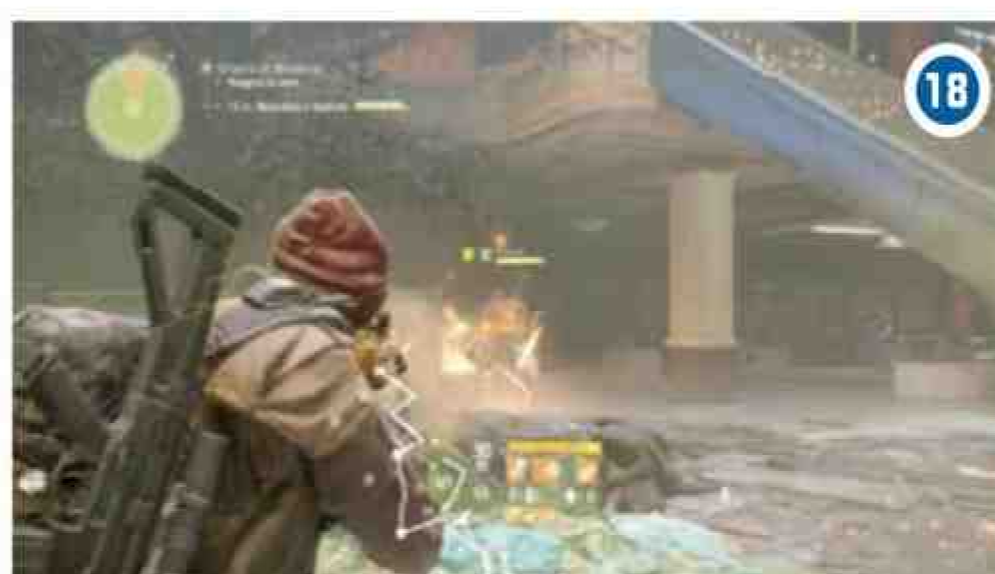
Ve donde pulsaste el último botón y baja por los ascensores de la izquierda a la planta baja. Recibirás el aviso de la llegada de más enemigos en la zona de las escaleras. Para completar la misión tendrás que acabar con todos, incluyendo al **jefe Kosinski** (18). Al igual que con los demás Cleaners, céntrate en disparar a las bombonas y bolsas que tiene alrededor de su cuerpo para que estallen. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Brote**.

INSTALACIÓN DE PRODUCCIÓN DE NAPALM

Avanza sin aparar la vista del camino para ver la escena que tendrá lugar según avances. Al final del camino cúbrete en una barrera y acaba con los enemigos. Dispara al tanque de napalm si ves que alguno se acerca. Luego llegarán refuerzo por el lado izquierdo: te costará verlo por los contenedores: atento.

Sigue el camino marcado subiendo las escaleras del fondo y avanza hasta unos andamios. Tu objetivo será destruir los cinco tanques de napalm, pero tendrás que acabar con los Cleaners primero si no quieres correr riesgo. Cuando hayas destruido los tres tanques de la zona exterior haz estallar los dos del otro extremo y sube por las escaleras del andamio. Repón munición en la **caja de reabastecimiento** y examina el generador del fondo para abrir la puerta de la tercera zona.


17


18


19







Nada más entrar, cúbrete tras el camión de la derecha y acaba con la primera patrulla, con los refuerzos que llegarán por el fondo y con los dos francotiradores del andamio del fondo 19. Con la zona limpia, activa el **generador**, busca objetos y examina el portátil para iniciar la secuencia de detonación. Deberás acabar con varias oleadas de enemigos hasta que se acabe el tiempo, evitando que detengan la secuencia. Sube al andamio donde estaban los francotiradores y no permitas que se acerque ningún enemigo.

Al estallar el tanque napalm se abrirá un hueco en la pared por el que debes entrar. En la segunda sala verás un **coleccionable ECHO** que puedes activar antes de subir a la siguiente planta. Arriba tendrás que destruir cinco tanques de napalm y acabar con todos los enemigos. Sube la siguiente escalera para volver al exterior y prepárate para la llegada de un grupo de Cleaners por la izquierda del mapa. Comienza a disparar en cuanto se abran las puertas y podrás acabar con todos en el pasillo. En este pasillo verás una **caja de reabastecimiento** y un ascensor que te lleva a la última zona de la misión.

Al salir del ascensor ve por cualquiera de los lados y baja por la escalera del fondo. Espera a que acabe la conversación con el enemigo y prepárate para su llegada por el lado derecho. Puedes acabar con ellos desde la cobertura de esta planta o volver al piso de arriba. La segunda oleada llegará por los ascensores de la planta inferior y la tercera por la misma planta que la primera y en ella se incluye al **jefe Joe Ferro** 20. Ya sabes, dispara a las bombonas y bolsas de su cuerpo.

Al acabar con Joe Ferro se iniciarán unas explosiones y tendrás que escapar. Tendrás poco tiempo para examinar el cadáver antes de bajar a la última planta y usar el ascensor que te llevará fuera. Ve a la izquierda y al llegar a los andamios completarás la misión y obtendrás el **Trofeo Calor insoportable.**

RELÉ ENERGÉTICO DE TIMES SQUARE

Accede al metro, baja las escaleras y cúbrete en la primera barrera de la zona de los andenes. Usa Pulse para localizar a los enemigos: si alguno escapa avisará al otro grupo, así que cuidado. Desde esta cobertura no tendrás problemas.

Cuando ya no queden enemigos explora la zona en busca de objetos y sigue hasta una sala con muchos generadores. Examina la **palanca central** para desconectar la luz. Salta por los tornos hasta volver al exterior.

Nada más salir entra en el edificio que verás a tu izquierda y usa el teclado de la terminal central para conseguir las **grabaciones de seguridad**. Llegarán enemigos por todos lados, así que sal hacia la derecha y sube al tejado por la escalera de la fachada 21. Desde aquí acaba con todos los enemigos que vayan apareciendo a ambos lados del cruce. Cuidado con los andamios del otro lado de la calle: se apostarán francotiradores.

Ya sin enemigos, registra la zona mientras recibes la información sobre tu siguiente paso. Avanza por la acera de la izquierda hasta localizar una furgoneta blanca con líneas horizontales verdes. Cuando te acerques serás emboscado desde la izquierda. Examina la zona cercana a la furgoneta para localizar el **componente**. Tendrás que llevarlo a la zona las escaleras de Times Square y colocarlo en un generador que verás en la calle de la derecha.

»







» **Sigue por la acera de la izquierda** mientras vas hacia las escaleras y prepárate para la llegada de varias oleada por el lado izquierdo según avanzas. Cada vez que veas aparecer una oleada deja caer el componente para usar tu arma principal para sobrevivir a las emboscadas.

Cuando introduzcas el componente en el generador comenzará el último objetivo: acabar con todos los enemigos. La primera oleada llegará por la tienda a la izquierda de las escaleras de Times Square. La segunda, también por la izquierda, desde el último cruce que ves. La última por la tienda de la primera oleada y por la calle del fondo, e incluye al **jefe Slingshot** que usa un potente rifle francotirador, como otros dos enemigos ㉒. No te quedes al descubierto, porque si los tres te disparan a la vez acabarán contigo.

APARTAMENTO DE AMHERST

Al comenzar, corre hacia delante y cúbrete en la primera barrera del lado izquierdo, tras la casa derruida. Espera unos segundos a que aparezcan los enemigos por el fondo del lado izquierdo y acaba con ellos antes de que puedan reaccionar. Sigue por donde llegaron, avanza por el pasillo y cúbrete en las ventanas del fondo. Desde aquí usa Pulse para localizar a los enemigos. Los verás de todo tipo, incluyendo uno pesado con lanzallamas y a un francotirador apostado en el muro al final de la zona. En el patio verás una **caja de reabastecimiento** aunque antes de salir, acaba con algunos enemigos ㉓. Cuando los elimines, entra por el sótano del edificio de la derecha y sigue hasta otro patio.

Avanza rápido por el patio y usa las coberturas de la izquierda para acabar con los enemigos que tienes delante y con los refuerzos que llegarán por el fondo del lado derecho. Mucho cuidado con las torretas. Cuando lo elimines, escala los muros de la derecha y luego por la escalera de incendios hasta entrar en una casa. Explora en busca de objetos y sube al siguiente piso. Entra en la siguiente casa y examina los libros antes de salir por la ventana.

Desde el siguiente tejado ve hacia la derecha y sube por la escalera de mano hasta el tejado del siguiente edificio. Cúbrete en las coberturas del fondo y acaba con los enemigos del siguiente tejado. Luego ve al siguiente tejado y salta por el hueco del techo. Al caer sigue recto para bajar por una rampa de escombros y examina la **caja de reabastecimiento** antes de pasar a la última zona.

Debes acabar con todos los Cleaners mientras esperas a que llegue un helicóptero de extracción. Tienes un tiempo límite para extraer las pruebas que encontraste en el piso, así que en cuanto veas llegar al helicóptero debes extraer las pruebas y luego acaba con el resto de enemigos, pero ya sin tiempo. En una de las oleadas que irán llegando desde el edificio del fondo aparecerá el **jefe Rogan**, que usa un rifle francotirador: no te quedes al descubierto ㉔.

ACADEMIA DE POLICÍA

Avanza por la calle y justo en la esquina de la academia de policía verás la entrada al parking por la que debes entrar. Primero examina la sangre del suelo, tras pasar el coche de policía. Nada más hacerlo cúbrete tras la primera columna y acaba con los soldados que llegarán por la puerta que está abierta en el otro extremo del parking por la derecha. Cuando los elimines, usa el ascensor de la izquierda.

Cúbrete en la pared que tiene el escudo de la policía y usa la habilidad Pulse para localizar a dos enemigos que patrullan los pasillos a izquierda y derecha. Acaba con ellos rápidamente y prepárate para la llegada de más por el pasillo del fondo. Sube las escaleras del fondo.

Al llegar al siguiente piso cúbrete en la barandilla y acaba con los enemigos que verás al otro lado y con los del piso superior antes de avanzar. Sigue por el siguiente pasillo y cúbrete en la esquina. Desde aquí podrás acabar con mayor facilidad con todos los soldados que aparecerán al fondo. Cuando la zona esté segura busca objetos y sube un piso en el ascensor.

Sal de ascensor y ve a la derecha. Acaba con los soldado del fondo y sigue hasta la zona central de la planta. Acaba con los enemigos antes de avanzar a la zona de la oficina, que está plagada de enemigos. Según acabes con ellos llegarán dos oleadas más por las puertas del fondo, la primera por la izquierda y la segunda por la derecha 25. Elimínalos y entra por la puerta de la derecha, aprovecha la **caja de reabastecimiento** y sigue hasta un gimnasio.

Aquí tendrás que activar un ECHO que verás en la zona central. Cuando acabe la conversación sigue el camino hasta la sala de vigilancia y usa el teclado para acceder al sistema de seguridad. Nada más hacerlo salta por la ventana y cúbrete tras el mostrador de la recepción.

Tendrás que acabar con varias oleadas. Todos los enemigos estarán en la calle e intentarán entrar, por lo que puedes esperar e incluso poner torreta de lanzallamas en la entrada. Salir puede ser peligroso porque hay francotiradores apostados en el andamio que ves enfrente. Según acabes con los enemigos llegarán más oleadas al tejado del edificio de enfrente, incluido el agente renegado Scarecrow 26, que tiene un gran poder de ataque y usa minas rastreadoras. Cuidado si al esquivarlas quedas al descubierto.

CENTRAL ELÉCTRICA DE WARRENGATE

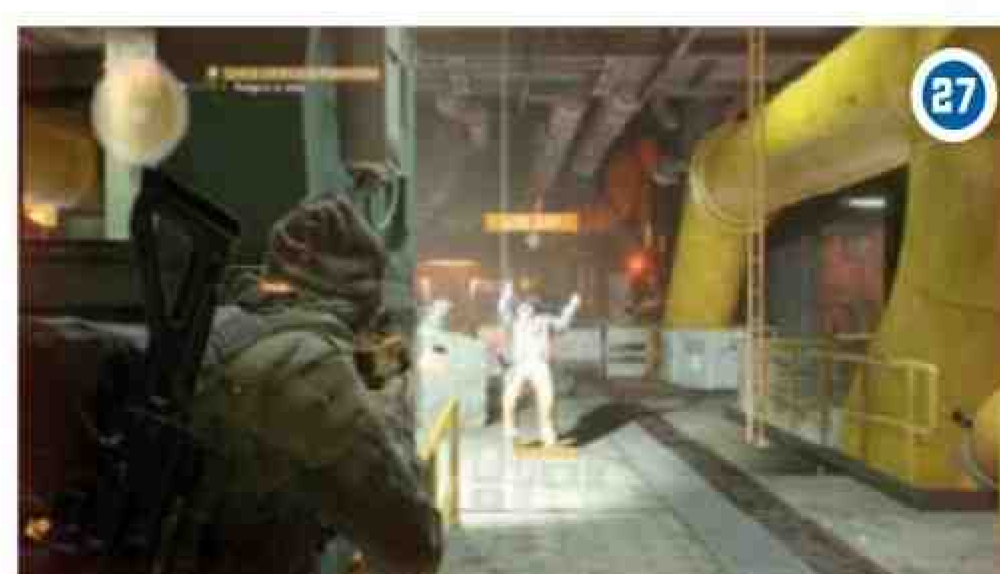
Acércate a la entrada y cúbrete en el muro central, para acabar con los primeros enemigos con facilidad. En el andamio de la derecha verás un francotirador así que tenlo en cuenta para no quedarte mucho al descubierto. Cuando acabes con los primeros enemigos llegará otra oleada por el fondo. Puedes acabar con ellos cubriéndote en los vehículos y muros de la zona o subir al andamio y así tener una posición elevada.

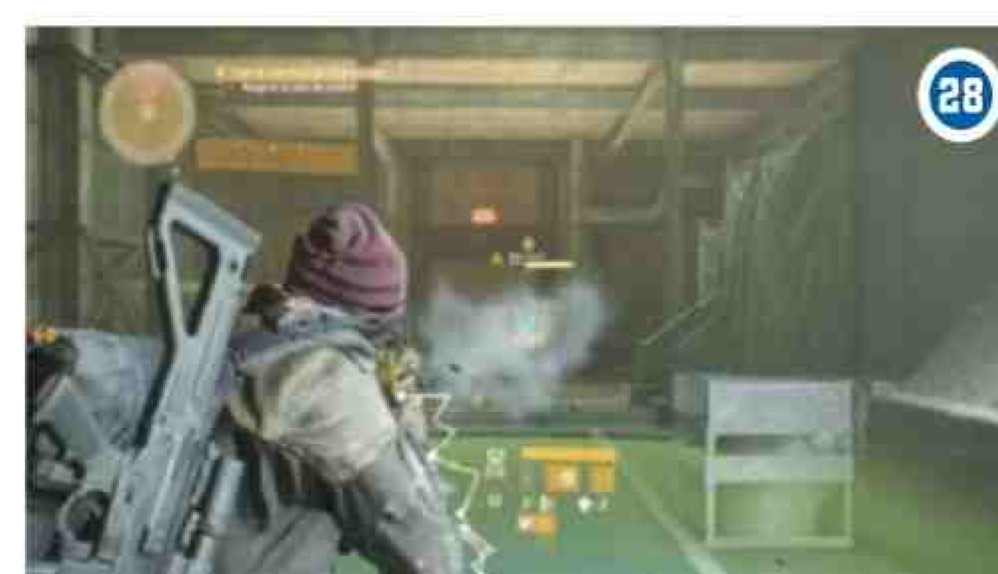
Explora la zona cuando la limpies y entra por la puerta principal de la central eléctrica. Recorre los pasillos hasta una puerta que deberás abrir pulsando un botón. Junto a la puerta verás una **caja de reabastecimiento**. Al abrir la puerta verás a dos enemigos en el siguiente pasillo.

Avanza por el pasillo y nada más girar la esquina sube por la escalera de mano, corre hacia la pasarela y acaba con los enemigos que encontrarás. Ahora que tienes una posición elevada para acabar fácilmente con el resto 27. Cuando no quede nadie, entra en la garita y pulsa el **botón** que abre la siguiente puerta.

Avanza por el pasillo y al llegar a una especie de parking llegarán varios enemigos por la escalera del fondo. Como vienen muy pegados, aprovecha para lanzarles algunas granadas. Sube por la escalera, examina la **caja de reabastecimiento** y sube la escalera que te lleva a la siguiente zona. »


26


27


28

» **Nada más entrar en el pasillo cúbrete tras las** cajas de madera y ve acabando con los enemigos del piso inferior y con los que se cubran tras las barandillas en el piso de arriba. Luego avanza por la planta. Antes de llegar a las escaleras del fondo aparecerán dos enemigos con escopeta. Sube por las escaleras y acaba con el resto de enemigos para poder examinar el **maletín** en la zona central y desactivar los explosivos. Tras la conversación, ve al punto que te indican y pulsa el botón para abrir el camino.

Examina la caja de reabastecimiento para reponer tu munición y avanza hasta la siguiente sala. Nada más entrar aparecerán enemigos en la zona central de la planta baja y algunos por el fondo de la izquierda. Cúbrete en la barandilla y acaba con algunos antes de avanzar si no quieres que te rodeen. Cuando acabes con todos, ve al otro extremo de la sala y **desactiva los explosivos**. Tras la conversación prepárate para la llegada de enemigos por la puerta del extremo de la sala, en cuanto se abra el camino tendrás doce minutos para completar el siguiente objetivo. Si fallas, tendrás menos tiempo.

Corre por el pasillo, recarga en la caja de reabastecimiento y sube las escaleras. Debes activar **tres válvulas**, el orden en el que las actives determinará el orden en el que llegarán las próximas tres oleadas de enemigos. El mejor lugar para acabar con todas es quedarse la zona central. Estar por encima del enemigo te ayudará y además cuando acabes tendrás que activar una última válvula en la zona central y ganarás tiempo. Cuando hayas activado la última válvula podrás pulsar el botón que abre el camino hacia la última zona.

Usa la caja de reabastecimiento, sube la escalera y cúbrete tras alguna de las barreras. Verás a los primeros enemigos repartidos por la zona central, aprovecha y dispara a los tanques de combustible cuando alguno esté cerca. Cuando acabes con los primeros, llegará una doble oleada por cada una de las esquinas del fondo del mapa. Luego llegará otra doble oleada por las mismas zonas. Finalmente aparecerá el **jefe Keller** bajando por las escaleras que llevan hasta la sala de control. El enemigo tiene un alto poder de ataque por lo tanto no te confíes aunque esté solo 28.

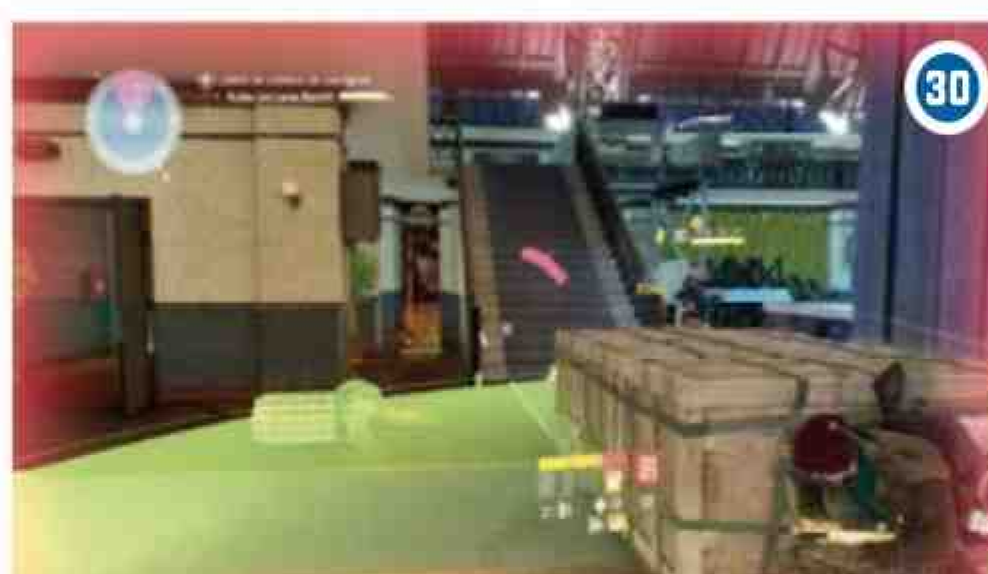
Cuando le hayas derrotado sube por la escalera hasta la sala de control, examina el **coleccionable ECHO** que verás en la zona y activa la terminal central para estabilizar el funcionamiento de la central. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Yo tengo el poder.**

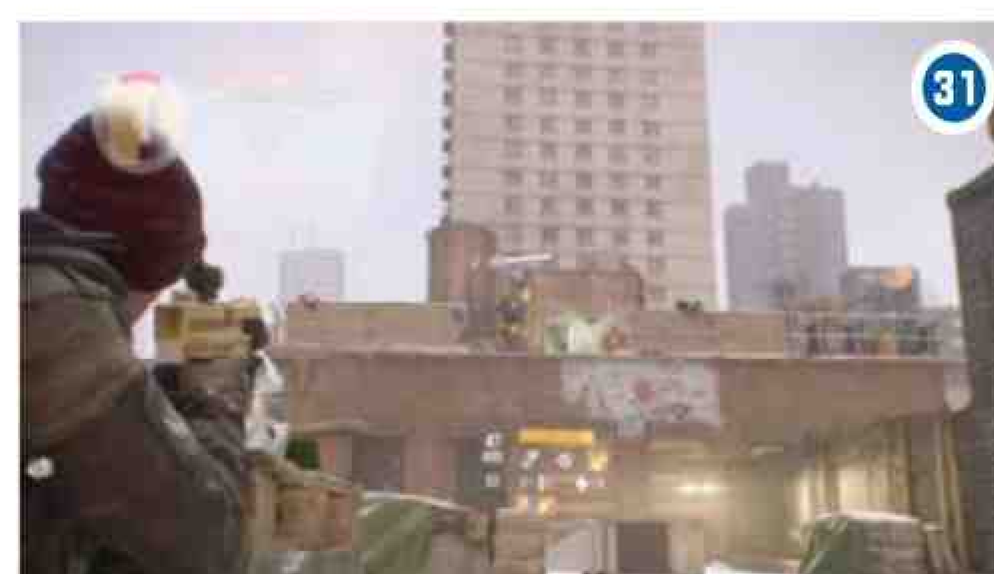
CENTRO DE EVENTOS DE LEXINGTON

Avanza por la calle y cúbrete en un vehículo de la derecha. Desde aquí ve acabando con los bandidos que tienen preso al rehén, pero ten cuidado con las granadas incendiarias. Cuando acabes con todos, libera al rehén y entra en el edificio.

Explora la zona en busca de objetos y sube las escaleras hasta una galería en la tercera planta. Cúbrete tras el sofá de la entrada y desde aquí acaba con los enemigos del pasillo central y los que puedan salir de la galería de la derecha. Irán llegando dos oleadas más por la puerta del fondo a la derecha, si eres rápido podrás eliminarlos en el pasillo del fondo, antes de que salten por la cristalera. Libera al rehén y registra la zona en busca de objetos antes de avanzar por la escalera por la que llegaron los enemigos.


29


30


31

Sigue el camino marcado hasta un comedor y examina el **coleccionable ECHO** de la parte central (29). Cruza por la cocina y examina la **caja de reabastecimiento** antes de usar el ascensor que te llevará a la azotea. Nada más salir cúbrete tras el muro de la izquierda o sube a la caseta a la derecha si quieres tener una posición más elevada. Hay enemigos en la parte central y por el lado izquierdo del tejado. Elimínalos y ve hasta el **Sargento Ramos** y libérale.

Antes de que acabe la conversación ve al fondo del tejado y prepárate para la llegada de algunos enemigos por la puerta azul cerrada. Llegará un enemigo, así que no te quedes al descubierto. Cuando hayas acabado con todo, cruza la puerta y usa el siguiente ascensor para llegar al sótano del edificio.

Avanza por el pasillo, recarga en la caja de reabastecimiento y cúbrete junto a la puerta por la que debes avanzar. No lo hagas y dispara en la sala del fondo para alertar a los enemigos y hacer que vengan. Podrás eliminarlos de uno en uno. Según vayas acabando con enemigos llegarán dos oleadas en la sala del fondo, la primera por la puerta a la derecha y la segunda por la central. Registra la zona y avanza por los pasillos de la puerta del fondo hasta la sala de seguridad. Usa el teclado de la terminal central para abrir la puerta a los refuerzos de la JTF.

Vuelve al pasillo anterior y cruza la puerta que acabas de abrir. Recarga y ve a la derecha. Sigue hasta el fondo del pasillo. Avanza por la izquierda mientras te mantienes cubierto en la barandilla hasta la parte trasera del escenario. Desde aquí debes localizar una puerta que verás junto a las escaleras y tenerla como referencia: la siguiente oleada entrará por ahí. Acaba con los Bikers de la pasarela, incluyendo a Larae Barrett, para completar la misión (30).

RELÉ DEL TEJADO

Avanza por el lado izquierdo de la calle y acaba con los enemigos que patrullan. Acribilla desde la puerta de salida a los refuerzos de los andamios mientras bajan por los andamios.

Sube por el andamio, recarga en la caja de reabastecimiento y sube al tejado. Ve a la izquierda y cúbrete en los materiales de construcción de la izquierda mientras esperas la llegada de enemigos por las ventanas del fondo y alguno que bajará desde el tejado (31). Sube la escalera, ve a la derecha y salta a la pasarela que une los dos tejados.

Cúbrete rápidamente en el muro del siguiente tejado y acaba con los enemigos. Baja las escaleras metálicas y corre hacia delante para cubrirte antes de que el grupo de enemigos que patrulla la zona se te eche encima. Desciende por la cuerda para llegar a otra pasarela.

Cruza la pasarela y nada más escalar por el muro del fondo prepárate para la llegada de un enemigo con escopeta por la esquina del fondo. Cúbrete en esa misma esquina y acaba con los que verás apostados en el siguiente tejado. Sube por la escalera y llegarán varios enemigos, incluyendo a varios con escopeta. Ve al fondo del tejado y sube por las maderas hasta el siguiente tejado, busca objetos y sube por la escalerilla del fondo hasta el siguiente tejado. Al avanzar, llegará otro grupo por el extremo del tejado por el que debes avanzar: aprovecha mientras están subiendo para eliminarlos. Cruza la pasarela.

Ve al lado opuesto del tejado y acaba con todos los enemigos para liberar al rehén de la JTF. Sigue al ingeniero. Cuando comience la reparación de la antena deberás acabar con varias oleadas hasta que termine. La primera llegará por donde estaba preso el soldado y la segunda por la pasarela por la que llegaste. Las siguientes oleadas siguen el mismo orden y en la última te enfrentarás a Glass en la zona de la pasarela (32). Todos son enemigos normales.

Cuando acabes con todos los enemigos espera a que el ingeniero termine de reparar la antena y activa la terminal para ponerla en funcionamiento para completar la misión. Al hacerlo, conseguirás el **Trofeo Sin que nadie se entere**.

»

» CAMPAMENTO DEL TÚNEL DE QUEENS

Avanza por la calle y cúbrete tras cualquiera de las barreras de la zona mientras presencias como una torreta acaba con la vida de dos bandidos 33. Una vez que hayas comprobado lo peligroso que son las torretas rodea el puesto del LMB por el lado derecho lo más rápido que puedas para examinar el **panel** que desactivará la torreta.

Ahora que la zona está tranquila, entra en el puesto del LMB y cúbrete en la parte delantera del camión para acabar con los primeros enemigos. Cuando la zona esté tranquila, corre por las coberturas del lado izquierdo para que la torreta del lado derecho no acabe contigo. Pasa por debajo del túnel, busca objetos y sigue el camino por la puerta que verás a la derecha.

Sube las escaleras y al salir de nuevo al exterior acaba con el enemigo que verás patrullando. Ve hacia la derecha y sube por la escalera de mano hasta el tejado del edificio. Nada más subir cúbrete en los conductos de ventilación para acabar con los enemigos que verás en el otro extremo de la zona y luego usa la consola que te indican para desactivar el sistema de comunicación. Recarga tu munición en la **caja de reabastecimiento** y baja por la escalera de mano para volver a la zona baja. Acaba con los enemigos que puedan quedar y usa la cuerda para descender a la siguiente zona.

Entra en el túnel y ve hacia el lado izquierdo. Cúbrete tras el jeep o sube a las cajas que ves más adelante para acabar con los primeros enemigos. Cúbrete en carrera en el jeep que ves en el lado derecho y examina el **panel** de la pared para desactivar la siguiente torreta. Sigue el camino por el siguiente túnel, recoge los objetos que veas y entra en la zona de contaminación para recoger algunos más. Según avances por los siguientes pasillos llegarás hasta un parking.

En la primera sala del parking verás una caja de reabastecimiento. Al salir de la sala corre hacia la derecha y examina el **panel** que verás en una columna para desactivar la torreta de la zona. Ahora deberás acabar con todos los enemigos que verás. Esta vez no llegarán refuerzos, por lo tanto no debes preocuparte por ser emboscado. Cuando ya no queden enemigos debes examinar el teclado que verás en una mesa del fondo para conseguir la **información del servidor** y hacer que se abra la verja por la que debes avanzar.

Sube por las escaleras mecánicas y sigue recto para subir por la siguiente escalera que verás más al fondo. Llegarás a una zona con varios enemigos del LMB y debes estar preparado para acabar con ellos.

El siguiente paso será usar el portátil de la zona central para que vengan los refuerzos de la JTF. Como de costumbre, tendrás que acabar con todos los soldados del LMB que vayan llegando hasta que se acabe el tiempo. En la última oleada llegará el Sargento King, no supone una gran amenaza por lo tanto no te costará acabar con él y el resto de enemigos 34. Cuando llegue la JTF a la zona habrás completado la misión.









GRAND CENTRAL STATION

Desciende por las escaleras y acaba con los enemigos que verás al fondo patrullando. Cúbrete en los tornos de la izquierda para acabar con tres enemigos más, uno de ellos patrulla el lado izquierdo de las escaleras y los otros dos subirán por ellas.

Explora la zona en busca de objetos y baja por esas mismas escaleras. Cruza corriendo la zona hasta cubrirte en las cajas que verás en medio de la siguiente zona y acaba con los soldados del LMB del otro lado 35. Cuando los elimines, se abrirá una puerta al fondo de las escaleras que dividen la zona. Ve rápido a las escaleras para acabar con los dos enemigos que llegarán por ella.

Baja por la escalera y usa la caja de reabastecimiento. Avanza por el andén hasta el otro extremo para que aparezcan todos los enemigos del andén que tienes enfrente. Elimínalos antes de cambiar de andén. Busca objetos y sigue entre los escombros del andén. Acaba con el soldado que aparecerá en el túnel por el que debes avanzar. Al fondo verás una **caja de reabastecimiento**. Úsala antes de pasar a la sala de vigilancia.

Al entrar en la sala corre hacia el lado derecho y cúbrete en las barandillas para ir acabando con todos los soldados del LMB que llegarán por la derecha. Según acabes con ellos llegará otra oleada que incluye a enemigos con escopetas y granadas. Cuando los elimines, examina el ordenador central para desactivar las torretas. Sigue el camino marcado subiendo unas escaleras hasta llegar un sótano y sal por la trampilla que ves en el techo para llegar a los alrededores de Grand Central Station.

Al salir a la calle te encontrarás bajo el ataque algunos soldados del LMB, cúbrete en la barrera o el jeep que tienes justo delante y vigila para evitar que algún enemigo te ataque por los flancos. Con la zona limpia, busca de objetos y avanza hacia la Grand Central Station. Aparecerán varios enemigos y debes eliminarlo según aparecen si no quieres verte superado. Luego, espera a que acabe la conversación y recarga tu munición en **la caja de reabastecimiento**.

El último paso es acabar con las oleadas de enemigos del LMB, incluyendo al Capitán Foley. Todos los enemigos llegan por el mismo camino por el que llegaste tú y será fácil controlar la zona siempre y cuando acabes con ellos rápidamente y no te acorralen 36. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Lo que hay que hacer.**

CONSULADO RUSO

Accede al Consulado Ruso y salta por encima del mostrador de la recepción y en la pared verás un **panel** que puedes examinar para apagar el detector de metales del pasillo principal. Vuelve pasillo, pasa corriendo por el detector y sube por las escaleras del lado izquierdo.

Desde el balcón o las barandillas del piso superior podrás acabar con todos los enemigos. Ten en cuenta que algunos usan granadas rastreadoras, así que atento. Cuando acabes con todos, llegará otra oleada por la puerta doble del piso superior. Elimínalos y busca objetos.

Avanza por la puerta por la que acaba de llegar la oleada, sube las escaleras y usa la **caja de reabastecimiento** antes de salir al siguiente pasillo. Ve a la izquierda y cúbrete en la columna o la barandilla. Desde aquí dispara hacia el fondo del pasillo para que aparezcan los enemigos y evitarás ser emboscado. »

»**Avanza por la puerta por la que llegaron los enemigos** y cúbrete en el lado derecho del primer muro. Por el fondo del lado derecho llegarán en fila varios enemigos y si estás preparado podrás acabar con ellos antes de que se dispersen. Luego, pasa a la siguiente sala y acaba con el soldado que aparecerá por la puerta de la izquierda.

Sigue el camino marcado y explora la zona en busca de objetos. Terminarás llegando a una sala en la que encontrarás una **caja de reabastecimiento** justo antes de llegar a la sala de los servidores. Cúbrete tras la primera fila de servidores para acabar con los dos soldados de que están junto al ordenador central y prepárate para acabar con el resto. Puedes quedarte en esta misma posición y esperar a que vayan viniendo o subir a la pasarela superior para acabar con ellos desde arriba. Cuando estés solo, examina el ordenador central para conseguir los **datos del virólogo**. Nada más examinarlo cúbrete en la izquierda de la barrera y prepárate para la llegada de algunos enemigos por la puerta que ves al fondo en el lado izquierdo. Llegará otra oleada más por la puerta del fondo del lado derecho. Las oleadas incluyen a algunos médicos, céntrate en acabar con ellos primero.

Una vez que no queden enemigos en la zona pulsa el botón que ves junto a la puerta del lado derecho para abrir el camino. En la siguiente sala verás algunos objetos y una **caja de reabastecimiento**. Avanza por el pasillo y entra en la sala de la izquierda para examinar un ordenador que abrirá la puerta por la que debes avanzar.

Sigue el camino por los pasillos hasta una sala blanca con escaleras. En cada una de las escaleras hay dos enemigos y en el piso inferior te espera otro de tipo élite. Puedes disparar a la zona de las escaleras para que vengan hasta el pasillo y así podrás acabar con ellos de uno en uno.

Baja al piso inferior y cúbrete en una pared o columna para acabar con los enemigos de la siguiente sala (37). Por la puerta que ves al fondo llegarán refuerzos. Si te ves superado siempre puedes retroceder un poco y buscar el momento oportuno para atacar. Avanza por la puerta por la que llegaron los enemigos, usa la **caja de reabastecimiento** y sigue por los siguientes pasillos hasta llegar a la zona de la biblioteca.

En el otro extremo de la zona verás a algunos enemigos. En la planta baja te esperan algunos más y una oleada de refuerzos llegará por la escalera de la derecha de la biblioteca. Si te ves en peligro, puedes subir por las escaleras por las que acabas de llegar. Cuando ya no queden enemigos explora la zona y baja a la planta inferior. Acércate a la estantería para descubrir la **localización del virólogo**. Tras la conversación y usa el portátil que ves encima del escritorio para abrir el pasadizo que se oculta en la estantería.

Entra en el túnel, recoge los objetos que veas por la zona, sube por las escaleras del fondo y examina la **caja de reabastecimiento** que verás en la escalera antes de llegar a la puerta que lleva al exterior. Cúbrete en el lado izquierdo de la puerta y





dispara al patio que ves enfrente para alertar a los enemigos. Todos vendrán hacia tu posición o se quedarán apostado en las plantas que ves en el lado derecho por lo no tendrás problemas para acabar con ellos.

Cuando ya no queden enemigos en la zona corre hacia las escaleras y cúbrete en cualquiera de los lados del muro que verás nada más subir. Desde esta posición tendrás que acabar con la última oleada de enemigos que incluye al **jefe Avispón** 38. Finalmente examina el cadáver de Avispón para recoger la **Tecnología Shade** para completar la misión y obtener el **Trofeo A veces ganas, a veces pierdes.**

ASAMBLEA GENERAL

Avanza por el puesto de la JTF y habla con el comandante que verás a la izquierda. Cuando acabe la conversación examina la **caja de armamento** para conseguir algunos explosivos.

Cruza el puesto de la JTF y nada más salir verás a varios enemigos patrullando la zona de la izquierda y algún francotirador apostado en el muro que divide la zona. Corre hacia el muro para acabar con los soldados que patrullan la zona y, con un poco de suerte, los francotiradores bajarán del muro. Al acabar con ellos llegará una oleada de enemigos que saltará desde el muro. Elimínalos y espera a que lleguen los soldados de la JTF y usen un explosivo en la verja del muro para abrirla. Sigue el camino marcado hasta llegar a un túnel.

Avanza por el camino de la izquierda y cúbrete en los coches que ves en medio del túnel para acabar con los enemigos de la zona. Alguno intentarán saltar por encima de las vallas del lado izquierdo para atacarte desde el flanco, por lo tanto debes estar atento. Al acabar con estos enemigos llegarán refuerzos por la puerta del fondo, a la derecha del túnel. Aprovecha para acabar con ellos en línea recta antes de que bajen por la escalera. Registra la zona en busca de objetos y sigue el camino por donde llegaron los enemigos.

En la siguiente sala usa los explosivos en la pared del fondo para destruirla y entra en el parking. Avanza corriendo y prepárate para la llegada de algunos enemigos por la esquina contraria según llegaste. Intenta acabar con ellos antes de que comiencen a esconderse tras los coches. Sigue el camino por donde llegaron los enemigos para llegar a otra zona del parking y acaba con los enemigos que irán llegando por el fondo del lado izquierdo. También llegará una oleada de refuerzo desde el mismo lugar y luego dos soldados más por la puerta del fondo a la derecha. Registra la zona y sigue el camino por esa misma puerta hasta salir al exterior.

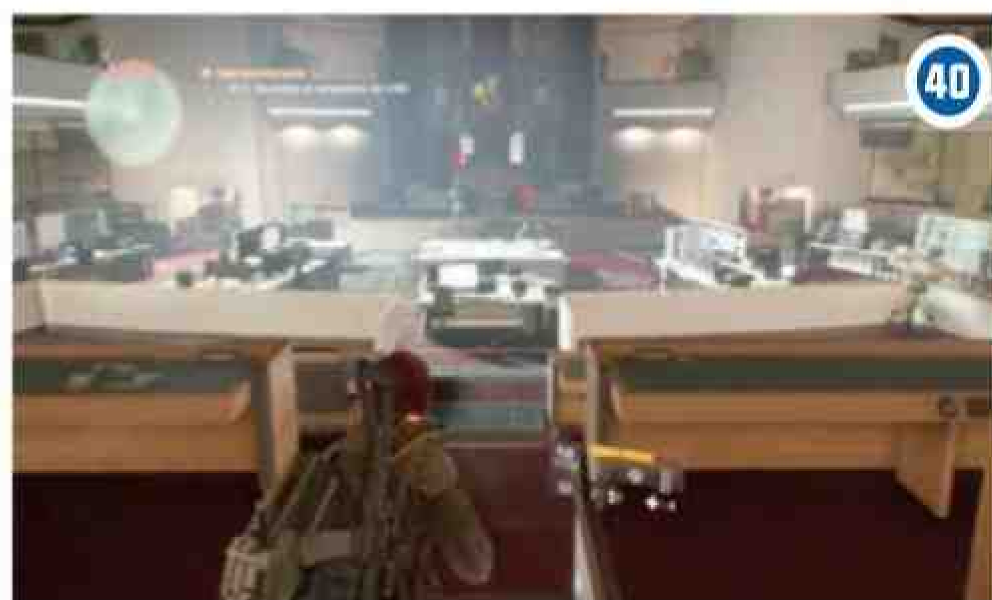
Nada más salir ve hacia la izquierda sin detenerte para evitar que te alcancen las torretas que están repartidas por toda la zona. Sigue corriendo hasta llegar al extremo del lado izquierdo y luego sube a la estructura que te indican para piratear la terminal que controla las torretas y así harás que dejen de atacarte a ti y se centren en los enemigos.

Al piratear las torretas recibirás una llamada de Faye Lau que te recomienda que dejes a los soldados enemigos para la JTF y entres directamente en el edificio, aunque si quieres puedes acabar con ellos. También sería recomendable localizar la posición de las torretas para completar el último paso de la misión más adelante con mayor facilidad.

Una vez dentro del edificio explora la zona antes de subir por las escaleras que ves al fondo del lado derecho y sigue el camino hasta llegar a una oficina. Aquí te esperan varios enemigos repartidos por toda la zona, tienes muchos puntos en los que cubrirte pero debes tener en cuenta que también hay algunos francotiradores.

Cuando ya no queden enemigos sigue el camino indicando hasta llegar a una sala de reuniones y activa el **ECHO** que verás en la zona para descubrir lo que ha sucedido antes de poder salir por la puerta del fondo. »







»**Examina la caja de reabastecimiento que** verás en el siguiente pasillo y entra por la siguiente puerta a tu izquierda. Cúbrete en la barandilla y acaba con los enemigos que verás en la zona de exposición, incluyendo al **jefe Raptor.** Al acabar con ellos llegarán dos soldados más por la puerta que ves al fondo de la exposición. Si eres rápido podrás acabar con ellos antes de que salgan del pequeño pasillo. Sigue por la misma puerta hasta una galería de arte. Acaba con los dos enemigos de la zona central y prepárate para la llegada de refuerzos por la izquierda. Sube por las escaleras del fondo y examina la **caja de reabastecimiento** antes de pasar a la zona de la asamblea por la puerta que ves al lado.

En la asamblea ya te estarán esperando algunos enemigos en la parte más baja. Si quieres puedes bajar para acabar con ellos, pero cuando lo hagas llegará otra oleada por el pasillo del lado derecho 39. Al acabar con esta oleada, sube por las escaleras y acaba con los enemigos que se apostarán en un balcón encima del escenario. A la izquierda del balcón verás una **caja de reabastecimiento** para reponer tu munición.

Vuelve a la planta inferior y activa el portátil de la mesa central. Nada más hacerlo sube corriendo por las escaleras de la izquierda y prepárate para la llegada de bastantes enemigos por la puerta del lado izquierdo. Antes de acabar con todos, llegará otra oleada por la puerta del lado opuesto. En ella aparecerá el **jefe Domino**. Si te ves en peligro siempre puedes correr hacia los balcones encima del escenario para acabar con ellos poco a poco.

Examina la zona en busca de objetos antes de salir y habla con el comandante de la JTF en el siguiente pasillo. Espera a que acabe la conversación, sigue a los soldados por el pasillo y recarga tu munición en la **caja de reabastecimiento** antes de volver al exterior.

Al salir exterior comenzará el combate contra el jefe final del juego 40. Para acabar con él tendrás que usar las torretas que están repartidas por la zona y para ello tendrás que ir a la localización de cada una y usar el portátil que ves junto a las torretas. Las torretas dispararán al enemigo unas cuantas veces antes de ser destruidas. Aprovecha el momento en el que el enemigo se centra en las torretas para quitarle algo de vida extra con tus armas y cuando destruyan una torreta busca la siguiente por la zona.

Hay torretas de sobra para acabar con el jefe por lo tanto no debes preocuparte si alguna no le daña lo suficiente. Ten en cuenta que según vayas dañando al jefe llegarán refuerzos, aunque si quedan soldados de la JTF en la zona ellos se encargarán de distraerles. Cuando le hayas quitado toda la armadura y la vida al jefe habrás completado la misión y además conseguirás el **Trofeo Hasta el último hombre.**

SEÑAL DESCONOCIDA

Esta misión se inicia de forma automática al completar la anterior. Comenzará con una llamada de Faye Lau en la que te indica que debes ir a examinar una extraña señal que ha sido detectada en un edificio abandonado 41.

Entra por la puerta principal del edificio y sube hasta la última planta y examina el **ECHO** que verás en la zona para descubrir la verdad sobre lo sucedido con el virus. Conseguirás el **Trofeo Telón final.**

ZONA OSCURA

Es la única zona del juego en la que los jugadores pueden enfrentarse unos contra otros y donde puedes **conseguir el mejor equipo del juego**.

La Zona oscura está dividida en distritos y en cada uno hay enemigos de diferentes niveles. La zona más al sur es la más fácil y la cantidad de enemigos, el daño que realizan y su vida va en aumento según vamos al norte.

Tu principal objetivo en la Zona oscura es acabar con cualquier enemigo para conseguir objetos y realizar extracciones, que irán directamente a tu alijo personal. Sólo puedes extrae nueve objetos a la vez y en cada extracción solo cuatro jugadores podrán realizar la extracción.

En las zonas emblemáticas, en el metro y en algunas zonas contaminadas encontrarás **enemigos de tipo élite** con nombres únicos ❶. Estos enemigos son los que sueltan los mejores objetos del juego y también algunos créditos Fénix por lo tanto céntrate en ir siempre a las zonas de estos enemigos. Si ves a otros jugadores atacando al enemigo será suficiente con que le dispares una sola vez para que puedas recoger los objetos cuando muera, e incluso conseguirías toda la experiencia.

Uno de los mayores peligros de la Zona oscura es que cualquier jugador puede matar a otro para robarle el botín. Aquel que dispare un par de veces a otro jugador se convertirá en un personaje renegado y el resto de jugadores irá en su búsqueda para matarlo en un intento de conseguir el **Trofeo ¡Yo SOY la ley!,** que consiste en acabar con veinte jugadores renegados ❷.

Quien se convierta en renegado tendrá que escapar de la visión de los demás jugadores hasta que se acabe el tiempo marcado que verá sobre su cabeza. Si consigue sobrevivir volverá a ser un jugador normal. Si un jugador de un grupo se convierte en renegado también se convertirá todo el grupo.

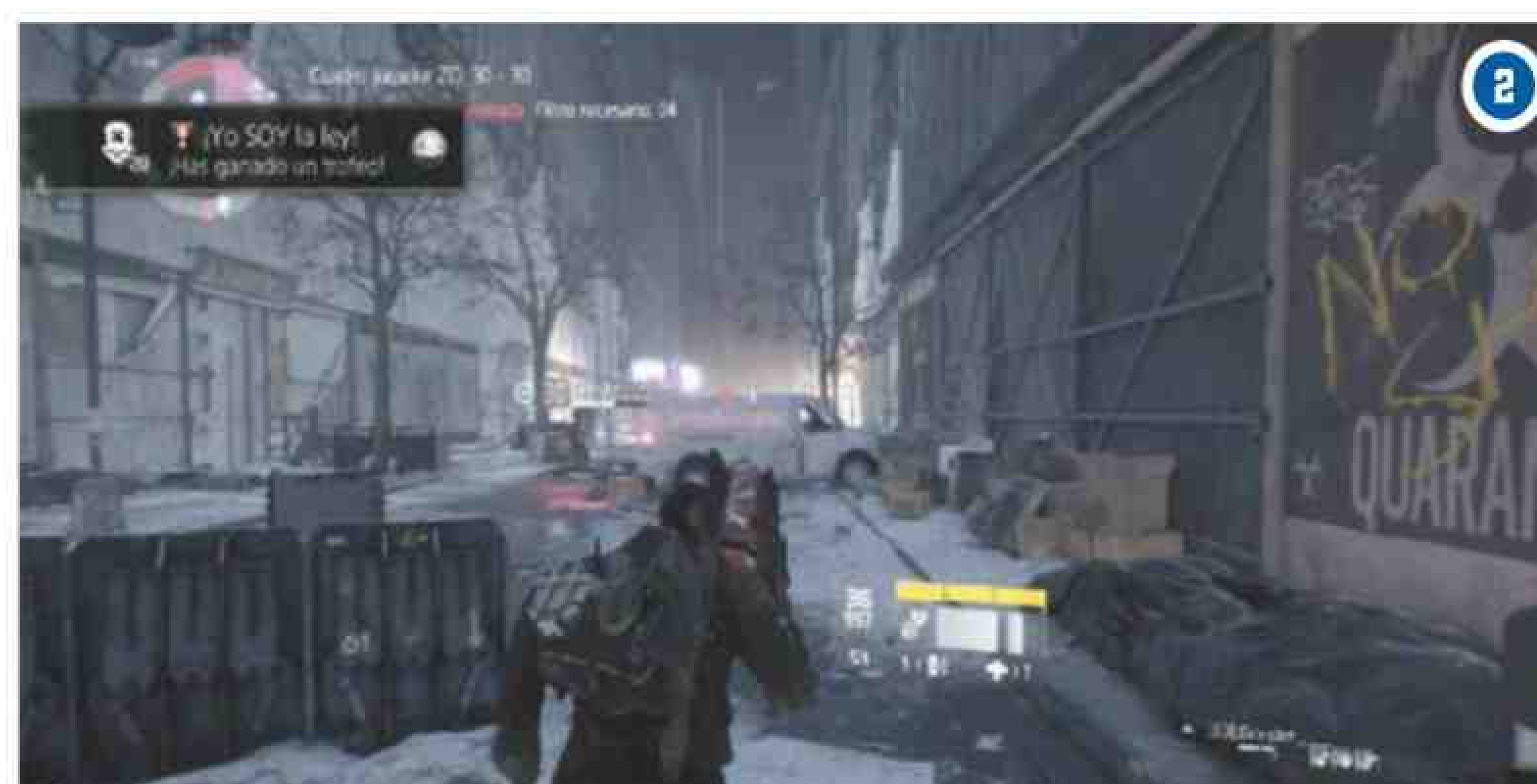
Otro de los objetivos de la Zona oscura es alcanzar el rango 50 para poder comprar armamento, equipamiento y planos de fabricación únicos en los pisos franco de esta zona.

La experiencia que te otorgan los enemigos es la misma en todas las zonas de la Zona oscura y sólo se ve incrementada si tu equipo tiene algún aumento extra de experiencia. Así que si quieres subir rangos sin correr riesgo es mejor que lo hagas en la zona sur. Recuerda que si mueres perderás experiencia.

Los vendedores de la Zona oscura cambian sus objetos a las 02:00 hora de España del Viernes al Sábado. Es recomendable visitar a los vendedores de las zonas más al norte para ver si tienen algo interesante.

Si juegas en grupo podrás intercambiar el botín con cualquier jugador de tu grupo si este estaba presente cuando lo conseguiste. Y tienes que realizarlo en el tiempo marcado.





MISIONES SECUNDARIAS

Se dividen en misiones de encuentro y de evento. Al completarlas conseguiremos una gran cantidad de experiencia, créditos y suministros con los que mejorar la Base de operaciones. En algunas incluso conseguiremos los planos para crear piezas de equipo que no conseguiremos de otro modo.

ABASTECIMIENTO

Tu objetivo será acabar con todos los enemigos que veas y encontrar los objetos que te han pedido o reparar algún tipo de conexión.

ADQUISICIÓN DE SUMINISTROS

Deberás recoger tres maletines y llevarlos hasta un cajón de seguridad. Cada vez que cojas un maletín aparecerán enemigos. Deja caer el maletín al suelo y usa tu arma principal para acabar con los enemigos.

ASALTO A LA FORTALEZA

Deberás asaltar la fortaleza enemiga y acabar con todos los enemigos. En estas misiones siempre aparece algún enemigo de élite a modo de jefe final ❶.

ASISTENCIA A LA JTF

Habla con el comandante en el área en el que transcurre la misión y prepárate para acabar con todos los enemigos que vayan llegando, antes de que el comandante pierda la vida. Quédate cerca de él y vigila el radar para saber por dónde llegan los enemigos.

INTERRUMPIR TRÁFICO DE ARMAS

Al llegar a la zona en la que transcurre la misión verás a miembros de bandas realizar un intercambio de armas. Acaba con todos, examina el cargamento para que venga a recogerlo la JTF y acaba con todos los enemigos que lleguen hasta que se acabe la cuenta atrás.

INVESTIGACIÓN DEL VIRUS

Tendrás que ir a la zona de contaminación que te indican, localizar tres cajas e informar a la JTF. La misión es contrarreloj y si no te da tiempo tendrás que salir de la zona y volver a empezar. La posición de las cajas no cambia por lo tanto intenta memorizarlas. Según vayas avanzando en los distritos de Manhattan el nivel de contaminación en estas zonas será mayor y tendrás que mejorar el filtro de tu máscara ❷.

PERSONA DESAPARECIDA

ve a la zona indicada y activa el coleccionable ECHO. Tendrás que examinar la zona para averiguar qué ha sucedido y seguir las pistas hasta descubrir el paradero del desaparecido.

PUNTO DE CONTROL

Acaba con los enemigos que patrullan la zona y examina la terminal o dispositivo que te indican. Luego tendrás que sobrevivir a oleadas de enemigos hasta que acabe el tiempo.

RECOMPENSA

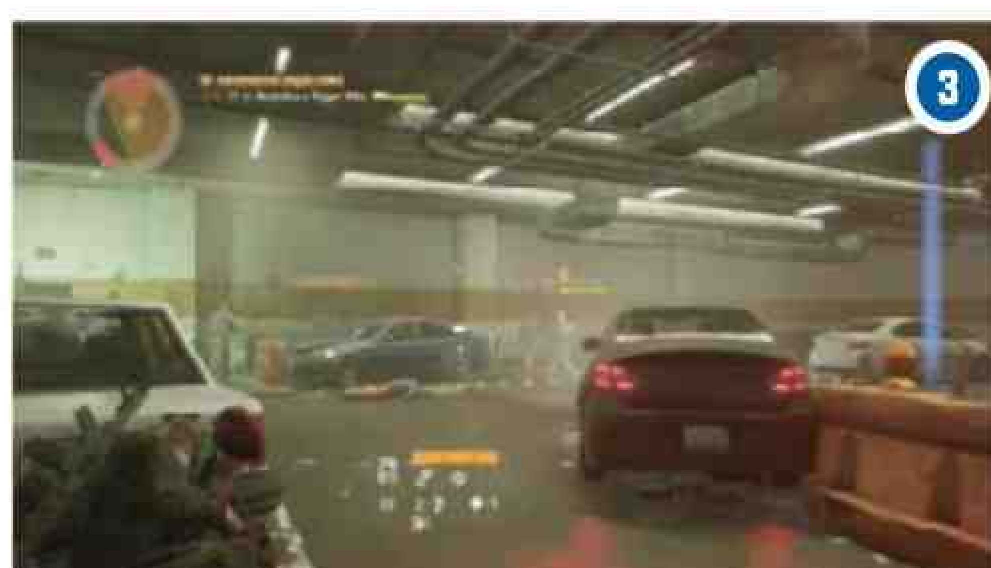
Deberás acabar con uno o varios jefes de élite y necesitarás un buen equipo. Si completas alguna zona y los enemigos acaben contigo en la siguiente, no tendrás que repetir la anterior, siempre que no te alejes demasiado de la zona donde transcurre la misión ❸.

REPARACIÓN

Deberás examinar una antena de comunicación para iniciar su reparación y luego acabar con







los enemigos que vayan llegando sin alejarte de la antena.

RESCATE

Primero tendrás que acabar con todos los enemigos de la zona con la ayuda de la JTF. Luego tendrás que liberar a los rehenes que te indican, consiguiendo una llave en algunos casos.

RESCATE DE REHENES

Igual que la de Rescate, pero no tendrás la ayuda de la JTF.

SUMINISTROS

Acaba con los enemigos de la zona y examina el suministro que te indican. Luego tendrás que defenderlo. Ten en cuenta que verás varios suministros y que en cada oleada tendrás que defender uno diferente así que atento del aviso.

SUMINISTRO DE AGUA

Debes restaurar el suministro de agua. Al llegar a la zona, primero acaba con todos los enemigos y después haz girar la válvula que te indican para restaurar el suministro. Cada vez que gires una válvula llegarán enemigos a la zona y deberás eliminarlos. Tendrás que seguir el mismo procedimiento varias veces hasta completar la misión.

SUMINISTROS DE CARIDAD

Esta misión es igual que la de Suministros, pero en este caso los suministros serán siempre de comida.

COLECCIONABLES

Hay un total de 293 coleccionables. Cada vez que recojamos uno conseguiremos experiencia y cuando consigamos varios del mismo tipo, prendas de vestir únicas. AL conseguir todos de una misma categoría se desbloqueará un trofeo. Si completamos todas las misiones de un distrito y tenemos desbloqueada la Unidad canina en el ala de seguridad de la Base de operaciones conseguiremos la localización de cada uno de los coleccionables de ese distrito.

GRABACIONES TELEFÓNICAS

Hay 130 grabaciones telefónicas, en cada una de ellas podrás escuchar conversaciones de todo tipo. Cuando las consigas todas desbloquearás el **Trofeo Diario de agente** .

ECHOS

Hay 64 ECHOS. Este coleccionables es el único que forma parte de algunas misiones, aunque también los encontrarás repartidos por la ciudad. Ve a la zona indicada, examina el ECHO y sigue las pistas hasta descubrir lo que ha sucedido. Cuando completes todos los ECHOS conseguirás el **Trofeo Sombras del pasado** .

INFORMES DE INCIDENTES

Hay 40 informes que aportan datos sobre sucesos ocurrido en la ciudad. Cuando los consigas todos obtendrás el **Trofeo Informes de incidentes** .

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

Hay 24 manuales de supervivencia, que contienen información sobre diferentes sucesos. Cuando los consigas todos desbloquearás el **Trofeo Superviviente** .

AGENTES DESAPARECIDOS

Hay 20 agentes desaparecidos a los que debes encontrar. En estos coleccionables tendrás que ir al punto que te indican, examinar la zona y mirar al suelo para ver una flecha que te señala la dirección hacia la que debes ir. Sigue la trayectoria de varias flechas más hasta encontrar al agente. Cuando hayas descubierto el paradero de todos ellos desbloquearás el **Trofeo El buscón**.

DRONES ESTRELLADOS

Hay 16 y es el único coleccionable que debes destruir para poder recogerlo. Ve a la zona indicada, busca el dron estrellado y destrúyelo para que deje caer la información que debes recoger. Al recuperar toda la información conseguirás el **Trofeo Caídos del cielo...**

CONSEGUIR LAS MEJORES ARMAS Y EQUIPAMIENTOS

El mejor equipamiento es de tipo Supremo (amarillo). Los objetos se pueden conseguir comprándolos en la Zona oscura, como botín al acabar con enemigos que tengan nombre (en misiones o en la Zona oscura) y fabricándolos en la Base de operaciones usando los materiales de fabricación y los planos consigamos o compremos. Tendremos un 100% de probabilidad de conseguir uno como recompensa de las misiones diarias de tipo desafío.

Todos los objetos del juego tienen propiedades aleatorias y características que varían de uno a otro, aunque sea el mismo objeto. Puede darse el caso de conseguir un arma con cierta cantidad de daño y talentos y obtenerla otra vez con una cantidad de daño y talentos diferentes. Esto se aplica incluso a los objetos que creamos. Es decir, que usar materiales de fabricación no nos asegura conseguir el objeto con las cualidades que buscamos.

Una vez que hayamos conseguido algún objeto de tipo Supremo podremos usar la mesa de recalibración para cambiar alguna de sus características, según el tipo de personaje que queramos tener: con más daños, más vida o ciertas habilidades. Se pueden recalibrar todos los objetos menos las armas y en cada objeto sólo podremos cambiar una característica. Una vez que la cambiemos sólo podremos cambiar esa misma característica por otra de las que nos ofrece el juego cada vez que hagamos una recalibración previo pago de créditos Fénix.

Los objetos suelen tener huecos en los que introducir piezas de modificación y que le añaden cualidades o estadísticas extras al objeto. Gracias a esto podremos añadir alguna cualidad extra al objeto en cuestión para hacerlo perfecto según nuestro personaje.

Para conseguir un personaje "perfecto" nuestra recomendación es intentar por lo menos llegar a los 140 K de daño y 70 0K de vida para poder defenderte en la zonas más peligrosas de la Zona oscura. Las armas recomendadas varían dependiendo del gusto de cada jugador pero las más poderosas actualmente son los subfusiles "Vector 45 ACP" y el "Midas", los rifles de asalto "LVOA-C" y el "Mk 16 táctico" y el rifle de francotirador "SOCOM M1A". En el caso de las protecciones depende de si un jugador quiere centrarse sólo en daño o vida o hacer una mezcla como recomendamos.

Llegar a conseguir el equipamiento perfecto puede llevar mucho tiempo y créditos Fénix debido a la variación de sus características.

Cuando logres objetos de nivel 31 con las mejores estadísticas según el personaje que quieras tener deberás centrarte en conseguir los objetos de las Incursiones para mejorar más.

INCURSIONES

Son misiones destinadas a grupos de cuatro jugadores que tengan un equipo completo con Objetos de 31 con las mejores estadísticas posibles. Si juegas mucho en la Zona oscura deberías tener un equipo como mínimo de 160 K de daño y 70 de vida o incluso más.

Las misiones de tipo Incursión se pueden jugar en Difícil y Desafío. La dificultad Difícil es más complicada que los Desafíos del modo historia, así que más vale que estés preparado. Para completar el modo Desafío de la Incursión tendrás que conseguir el equipo que se consigue en la dificultad Difícil.

TALENTOS

Cada agente de The Division puede llevar activados un total de cuatro talentos de los veinticuatro que tiene el juego. Los talentos que elegiremos para nuestro agente son diferentes dependiendo de las habilidades que llevemos, nuestro modo de juego o incluso si jugamos en solitario o cooperativo. Para conseguir estos talentos tendrás que mejorar las alas de la Base de operaciones.
A continuación te listamos cada uno de ellos:

MEDICINA

• **Adrenalina:** usa un botiquín cuando te falte salud para recibir sobrecuración.
• **Triaje:** cura a un aliado con una habilidad para reducir el enfriamiento de habilidades un 15%.
• **Trance divino:** suprime a un enemigo para aumentar la velocidad de movimiento en un 25% durante 10 segundos.
• **Camarada:** revive a un agente caído para reducir el daño recibido en un 50% durante 10 seg. para ambos jugadores.
• **Salvación crítica:** usa un botiquín con la salud baja para aumentar la resistencia al daño un 40% durante 10 segundos.
• **Metralla:** causa Hemorragia a un objetivo y tendrás una probabilidad del 30% de causar el mismo efecto a todos los objetivos en un radio de 10 m.
• **Médico de combate:** usa un botiquín para curar un 40% a los miembros del grupo y a los proxies a menos de 20 m.
• **Contraataque:** llega a salud baja para reducir los enfriamientos de habilidades un 20%.

TECNOLOGÍA

• **Avance táctico:** muévete de una cobertura a otra para aumentar el daño del arma un 2% por metro recorrido durante 10 segundos.
• **Experto en demoliciones:** mata a un enemigo con una explosión para aumentar el daño por explosión de un 40% durante 15 segundos.
• **Saca la placa:** mata a un enemigo con una habilidad para obtener una probabilidad del 25% de reponer todos los tipos de munición.
• **Tácticas de terror:** causa Conmoción a un objetivo y tendrás una probabilidad del 30% de causar el mismo efecto a todos los objetivos en un radio de 10 m.
• **Acción evasiva:** reduce el daño recibido en un 30% mientras cambias de cobertura.
• **Apoyo de tecnología:** mata a un enemigo mientras tengas una habilidad desplegada para aumentar la duración de la habilidad 10 segundos.
• **Llamarada:** causa Quemaduras a un objetivo y tendrás una probabilidad del 30% de causar el mismo efecto a todos los objetivos en un radio de 10 m.
• **Muerte por proxy:** destruye una habilidad desplegada por el enemigo para aumentar la potencia de habilidades un 20% durante 30 segundos.

SEGURIDAD

• **Mano dura:** ponte a cubierto para reducir el retroceso en un 25% durante 10 segundos.
• **En movimiento:** mata a un enemigo mientras te mueves para reducir el daño recibido en un 30% durante 10 segundos.
• **Precisión:** los tiros a la cabeza resaltan al enemigo durante 10 segundos.
• **Reacción en Cadena:** daña a varios enemigos con una explosión para causar un 40% más de daño a cada objetivo.
• **Tiempos desesperados:** llega a salud baja para aumentar la puntería del fuego a ciegas un 20%.
• **Tregua:** suprime a un enemigo para aumentar el daño del disparo en la cabeza en un 25% durante 10 segundos.
• **Muerte con premio:** mata a un enemigo con tu arma de mano para recibir 30 disparos para tu arma principal.
• **Uno es cero:** los tiros a la cabeza tienen una probabilidad del 50% de no gastar munición de ningún tipo.

HABILIDADES

Cada agente puede equiparse 3 habilidades, dos básicas y una exclusiva. Según vayas aumentando tu nivel irás desbloqueando las ranuras de habilidades y podrás cambiártelas cuando quieras.

Cada habilidad básica tiene cuatro modificaciones que le otorgan cualidades diferentes. Para desbloquear las modificaciones tendrás que ir mejorando las alas de la Base de operaciones. Ten en cuenta que sólo puedes llevar una modificación activada en cada habilidad y que las puedes cambiar en cualquier momento.

Las habilidades básicas que te resultarán más útiles son las de Pulse, Primeros auxilios y Estación de apoyo. Las mejores habilidades exclusivas son las de Vínculo táctico y Vínculo superviviente. Aquí te listamos cada una de las habilidades y sus modificaciones:

MEDICINA

- **Pulse:** envía un Pulse de reconocimiento que marca a enemigos y aliados a través de paredes y coberturas.
- **Kit de inspección:** aumenta el alcance de Pulse, que también resalta dónde hay botín cerca.
- **Codificador:** pulse protege al usuario y a todos los aliados de ser detectado por un Pulse enemigo.
- **Examinador táctico:** se incrementa el daño causado a los enemigos que hayan sido registrados por la habilidad Pulse.
- **Detector de amenaza:** Pulse emite una advertencia si hay enemigos cerca e identifica si el usuario es detectado por un Pulse enemigo.
- **Primeros auxilios:** cura a los aliados que estén a poca distancia. Puedes usarlo en tu posición o lanzarlo.
- **Desfibrilador:** el dispositivo puede reanimar a aliados abatidos y devolverlas una porción de la salud perdida.
- **Sobredosis:** el dispositivo cura a sus objetivos con más efectividad, y puede que cure por encima de su salud normal.
- **Disparo potente:** aumenta temporalmente el daño a los objetivos afectados además de curarlos.
- **Uso ampliado:** amplia la duración del efecto, dando así a los aliados más tiempo para que se acerquen al dispositivo.
- **Estación de apoyo:** despliega una estación de apoyo que cura a los aliados y que se puede utilizar para reanimar a los aliados abatidos.
- **Salvador:** despliega una Estación de reanimación que reanime cualquier aliado abatido que esté dentro de la zona de efecto.
- **Inmunizador:** despliega una estación de recuperación que elimina los estados alterados y hace a los aliados inmunes siempre que estén dentro de la zona de efecto.
- **Reposición de munición:** al estar cerca del dispositivo, los aliados recuperan su munición al recargar y se reduce el enfriamiento de las habilidades.
- **Descargar:** cuando el dispositivo queda desactivado, los aliados cercanos reciben curación inmediata.
- **Vínculo de recuperación:** sana y cura al usuario y a todos los aliados cercanos. Reanima a los aliados abatidos cercanos. Puede “sobrecurar” por encima de la salud máxima.



TECNOLOGÍA

- **Bomba adhesiva:** dispara una bomba que se pega a la mayoría de las superficies y explota a control remoto.
- **BUM:** aumenta el daño y el alcance de la explosión. Puede causar Hemorragia.
- **Cegadora:** la explosión de la bomba no es letal, pero ciega e interrumpe a los enemigos.
- **Detonador de proximidad:** la bomba explota automáticamente cuando un enemigo entra en su alcance.
- **Bomba sigilosa:** la bomba produce menos luces y sonidos. A los enemigos les costará más detectarla.
- **Torreta:** despliega una torreta fija que dispara a los enemigos cercanos hasta que la destruyan o se agote su batería.
- **Activar sensor:** aumenta el daño de torretas y marca a los enemigos con Pulse, haciéndolos visibles para los aliados.
- **Aliento de dragón:** la torreta tiene menos alcance, pero lanza una llamarada.
- **Exterminador:** la torreta dispara dardos eléctricos que dañan y conmocionan a varios enemigos.
- **Tierra agostada:** la torreta explota cuando la desactivan manualmente, dañando a los objetivos cercanos.
- **Mina rastreadora:** coloca una mina automática que busca al enemigo antes de explotar.
- **Explosión aérea:** al explotar, la mina se eleva en el aire y libera pequeños explosivos incendiarios.
- **Carga de gas:** al explotar, la mina zigzaguea alrededor de varios enemigos liberando una nube de gas.
- **Racimo:** la mina libera varias minas pequeñas que persiguen múltiples objetivos a la vez.
- **Buscona:** la mina puede saltar y pegarse a coberturas bajas y se dirige certera hacia su objetivo.
- **Vínculo táctico:** aumenta el daño y la prob. de disparo crítico del usuario y aliados.

SEGURIDAD

- **Escudo antidisturbios:** equipa un escudo balístico portátil que absorbe el daño. Mientras lo esté usando, el usuario solo puede atacar con su arma de mano.
- **Reacción defensiva:** equipa un escudo más ligero y resistente que inflige Pulse a los enemigos que le disparan.
- **Escudo de asalto:** equipa un escudo que aumenta el daño, el rechazo, la puntería y la velocidad de recarga del arma de mano del usuario.
- **Disyuntor cinético:** cura al usuario una pequeña parte de todo el daño recibido.
- **Protección de autocuración:** mientras no está desplegado, el Escudo antidisturbios se repara lentamente hasta el máximo.
- **Cobertura inteligente:** refuerza la cobertura, incrementa el daño del usuario y reduce el daño que reciben los aliados que se estén cubriendo.
- **Trampero:** los enemigos que usen una cobertura reforzada hacen menos daño y reciben más.
- **Recargador:** los aliados que usan cobertura reforzada recuperan poco a poco su salud y reducen el tiempo de enfriamiento.
- **Encubrimiento:** tras cobertura reforzada, se reduce el nivel de amenaza y los aliados están protegidos de la habilidad Pulse enemiga. Los enemigos que sean alcanzados tras la cobertura quedan bajo el efecto de Pulse.
- **Borrar rastro:** aumenta la duración del efecto durante un tiempo tras salir de cobertura.
- **Cobertura móvil:** crea una cobertura temporal para una persona. Esta cubierta asegura una protección estándar hasta que se destruye.
- **Extensión:** la cobertura otorga más protección y cubre a dos personas.
- **Claymore:** la cobertura está equipada con explosivos de uso remoto que dañan a los enemigos delante de ella cuando se desactiva el escudo.
- **Contramedidas:** cuando está a cubierto, el usuario hace más daño y es inmune al Pulse enemigo.
- **Segunda oportunidad:** cuando el daño destruye la cobertura, la resistencia al daño de los aliados que la usaban aumenta temporalmente.
- **Vínculo superviviente:** aumenta la resistencia al daño y la velocidad del usuario y aliados cercanos.

VENTAJAS

Son cualidades únicas que desbloqueamos al mejorar la Base de operaciones y están activas a la vez. Aquí tienes la lista:

ALA MÉDICA

- **Botiquines:** añade 1 ranura al inventario de botiquines.
- **Medidas de protección:** aumenta la protección vírica en 1, proporcionando acceso a zonas de mayor contaminación.
- **Lata de conserva:** aumenta en 10 segundos la duración del efecto de las latas de conserva.
- **Proveedor:** consigue latas de conserva, agua, barritas energéticas y refrescos en la línea de suministros cada hora.
- **Datos sobre la contaminación:** muestra todas las zonas contaminadas del mapa.
- **Botiquines:** añade 1 ranura al inventario de botiquines.
- **Medidas de protección:** aumenta la protección vírica en 1, proporcionando acceso a zonas de mayor contaminación.
- **Material peligroso:** añade 1 ranura al inventario de la Zona Oscura.
- **Mañoso:** consigue telas (materiales de fabricación) en el ala médica cada hora.

Medidas de protección: aumenta la protección vírica en 1.

- **Créditos:** aumenta en un 10% los créditos obtenidos.
- **Botiquines:** añade 1 ranura al inventario de botiquines.
- **Talentos:** aumenta los talentos activos en 1 ranura.

ALA DE TECNOLOGÍA

- **Inventario:** añade 10 ranuras al inventario.
- **Material peligroso:** añade 1 ranura al inventario de la ZO.
- **Materiales de tecnología de The Division:** convierte materiales de fabricación de tecnología de The Division en otros.
- **Ingeniero:** consigue electrónica (materiales de fabricación) en el ala de tecnología cada hora.
- **Refresco:** aumenta en 10 segundos la duración del efecto de los refrescos consumibles.
- **Agua:** aumenta en 10 segundos la duración del efecto del agua.
- **Artesano:** consigue herramientas (materiales) en el ala de tecnología cada hora.
- **Barrita energética:** aumenta en 5 segundos la duración del efecto de las barritas energéticas.
- **Evaluación de recursos:** muestra todos los nodos de fabricación de tecnologías de The Division en el mapa de la ZO.
- **Intercambio de puntuaciones:** la Estación de recalibración permite el intercambio de atributos en objetos del equipo.
- **Fondos de la Zona Oscura:** aumenta en un 10% los fondos obtenidos en la Zona Oscura.
- **Alijo:** aumenta el alijo en 10.

ALA DE SEGURIDAD

- **Agente experimentado:** aumenta en un 10% la EXP recibida por todas las actividades.
- **Granadas:** añade 1 ranura al inventario de granadas.
- **Armamento avanzado:** desbloquea al comerciante de armas avanzadas en el ala de seguridad.
- **Veterano de combate:** aumenta en un 25% la EXP de los galardones recibidos.
- **Material peligroso:** añade 1 ranura al inventario de la ZO.
- **Comerciante del mercado negro:** desbloquea compras con fondos de la ZO en la Base.
- **Vendedor de apariencia:** desbloquea un vendedor de apariencia en la Base.
- **Balas explosivas:** aumenta en 10 segundos la duración del efecto de las balas explosivas.
- **Maestro armero:** consigue piezas de armas (material de fabricación) en el ala de seguridad cada hora.
- **Buscador:** consigue objetos de la caja del buscador en el ala de seguridad, cada 12 horas.
- **Balas incendiarias:** aumenta en 10 segundos la duración del efecto de las balas incendiarias.
- **Munición especial:** consigue balas incendiarias y explosivas en los puestos de guardia cada hora.
- **Campo de tiro:** entrena tu puntería en el campo de tiro.
- **Descubrir información:** al completar todos los encuentros y misiones secundarias en una zona con nombre, muestra toda la información por descubrir en el mapa.
- **Coleccionista:** aumenta la eficacia de la búsqueda en un 15%.

BASE DE OPERACIONES

Para mejorar las alas de nuestra Base tendremos que usar los puntos que conseguimos al completar misiones. Cada tipo de misión otorga un único tipo de punto. Al mejorar al máximo un ala conseguiremos un trofeo y cuando mejoremos las tres, otro. Aquí tienes el coste de cada mejora y lo que desbloquea:

ALA MÉDICA

- **Clínica: 500 puntos**
  Primeros auxilios.
  Botiquines.
- **Laboratorio De Virus: 500 ptos**
  Estación de apoyo.
  Medidas de protección.
- **Emergencia contra catástrofes: 1000 puntos**
  Vínculo de recuperación.
  Lata de conserva.
- **Cuarentena: 400 puntos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Datos sobre la contaminación.
- **Cuidados intensivos: 400 ptos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Botiquines.
- **Unidad de peligro biológico: 400 puntos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Medidas de protección.
- **Unidad de descontaminación: 200 puntos**
  Adrenalina / Triaje.
  Material peligroso.
- **Farmacia: 200 puntos**
  Trance divino.
  Camarada.
  Mañoso.
  Medidas de protección.
- **Consultorio: 200 puntos**
  Salvación crítica.
  Metralla.
  Créditos.
- **Cuidado pediátrico: 200 ptos.**
  Médico de combate.
  Contraataque.
  Botiquines.

ALA DE TECNOLOGÍA

- **Sala de control • 500 puntos**
  Torreta.
  Inventario.
- **Comunicaciones: 500 puntos**
  Mina rastreadora.
  Material peligroso.
- **Tecnología de The Division: 1000 puntos**
  Vínculo táctico.
  Materiales de tecnología.
  Ingeniero.
- **Generadores: 400 puntos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Refresco.
- **Tratamiento de agua: 400 ptos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Agua.
- **Ingeniería de campo: 400 ptos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Artesano.
- **Calefacción central: 200 ptos**
  Avance táctico.
  Experto en demoliciones.
  Barrita energética.
- **ComSat: 200 puntos**
  Saca la placa.
  Tácticas de terror.
  Evaluación de recursos.
- **Recalibrar: 200 puntos**
  Acción evasiva.
  Apoyo de tecnología.
  Intercambio de puntuaciones.
- **Centro de recarga: 200 puntos**
  Llamarada.
  Muerte por proxy.
  Fondos de la Zona Oscura.

ALA DE SEGURIDAD

- **Sala de crisis: 500 puntos**
  Cobertura inteligente.
  Agente experimentado.
- **Arsenal: 500 puntos**
  Cobertura móvil.
  Granadas.
  Armamento avanzado.
- **Barracones: 1000 puntos**
  Vínculo Superviviente.
  Veterano de combate.
- **Operaciones Zona Oscura: 400 puntos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Material peligroso.
  Comerciante mercado negro.
- **Red de suministros: 400 ptos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Vendedor de apariencia.
- **Maestro armero: 400 puntos**
  Modificaciones de la habilidad.
  Balas explosivas.
  Maestro armero.
- **Equipo adquisiciones: 200 ptos**
  Mano dura.
  En movimiento.
  Buscador.
- **Puestos de guardia: 200 ptos**
  Precisión.
  Reacción en Cadena.
  Balas incendiarias.
- **Campo de tiro: 200 puntos**
  Tiempos desesperados.
  Tregua.
  Campo de tiro.
- **Unidad canina: 200 puntos**
  Muerte con premio.
  Descubrir información.

»

TROFEOS

Aquí tienes la lista de trofeos y cómo conseguirlos. Hemos omitido los trofeos que se consiguen de manera automática en el modo Historia.

PLATINO

• Agente de platino
Consigue todos los trofeos de Tom Clancy's The Division.
Se consigue automáticamente.

ORO

• A tu nivel
Alcanza el nivel 30 con un agente.
Se refiere al nivel del modo historia, no de la Zona oscura.

• Sin temor
Termina todas las misiones al nivel 30 en dificultad difícil.
Cuando alcances el nivel 30 podrás jugar en Difícil el modo historia. Los enemigos son más duros, pero la forma y orden en el que aparecen la misma.

• A la última
Mejora la Base de operaciones completamente.
Avanza hasta desbloquear las tres alas de la Base de operaciones y mejórala con los puntos obtenidos al completar misiones.

PLATA

• Fuera uno, quedan dos!
Mejora un ala de la Base de operaciones completamente.
Ver trofeo A la última.

• Le faltan arreglos
Mejora dos alas de la Base de operaciones completamente.
Ver trofeo A la última.

• Maestro artesano
Crea un objeto supremo.
Despieza equipamiento para conseguir elementos de fabricación y úsalos para crear un objeto o elemento de fabricación.

• Clin, clin!
Equipa objetos superiores o supremos en todas las ranuras
Equipa objetos de tipo Superior (morado) o Supremo (amarillo) en todas las ranuras de tu armas y equipamiento.

• La unión hace la fuerza
Al nivel 30, empieza y completa una misión cooperativa sin que abatan o maten a nadie.
Únete a un grupo o créalo, empieza una partida en cualquier dificultad y termínala sin que ningún jugador haya sido abatido.

BRONCE

• Combatiente curtido
Completa una misión en modo desafío.
Con nivel 30 podrás jugar en Desafío algunas misiones. Es recomendable jugar en cooperativo y con objetos de alto nivel. Las misiones que puedes jugar en desafío son: Punto de control del túnel de Lincoln, Central eléctrica de WarrenGate, Centro de Eventos de Lexington y Consulado Ruso.

• Diario de agente
Recupera 130 grabaciones telefónicas de Manhattan.
Desbloquea la Unidad canina en la Base de operaciones y completa todas las misiones de un distrito para tener la localización de todos los coleccionables.

• Sombras del pasado
Activa 63 escenas ECHO.
Ver trofeo Diario de agente.

• Informes de incidentes
Extrae 40 informes de incidentes de portátiles de la JTF
Ver trofeo Diario de agente.

• Superviviente
Recupera 24 páginas del manual de supervivencia.
Ver trofeo Diario de agente.

• El buscón
Recupera 20 perfiles de agentes de la primera oleada.
Ver trofeo Diario de agente.

• Caídos del cielo...
Extrae 16 fotos aéreas de drones estrellados.
Ver trofeo Diario de agente.

• Maratón
Encuentra todos los pisos francos de Manhattan.
Cuando llegues a un distrito conseguirás la localización.

• Habilidad exclusivísima
Activa una habilidad exclusiva 100 veces.
Las veces que uses las diferentes habilidades exclusivas se suman.

• Muerte habilidosa
Acaba con 50 enemigos usando habilidades.
Activa una habilidad y acaba con 50 enemigos.

• Habilidoso
Equipa 10 modificaciones de habilidades distintas.
Cada habilidad tiene diez modificaciones que se desbloquean al mejorar la Base de operaciones.

• Asalta el arsenal
Mata a 1 enemigo con cada uno de los 6 tipos de armas.
Debes usar estas armas: Ametralladora ligera, Escopeta, Pistola, Rifle de asalto, Rifle de francotirador, Subfusil.

• Merece la espera
Extrae un objeto contaminado de la Zona oscura.
Ver trofeo Extracción masiva.

• Saqueo!
Extrae un objeto superior o supremo de la Zona oscura.
Ver trofeo Extracción masiva.

• Extracción masiva
Extrae un objeto en cada una de las 8 zonas de extracción
Consigue objetos contaminados en la Zona Oscura y llama a un helicóptero en cada una de las zonas de extracción para que los lleven a tu alijo. Al extraer el primero conseguirás el trofeo Merece la espera y si es de calidad Superior o Supremo, ¡Saqueo!

• Por la justicia!
Mata a un jugador renegado
Ver trofeo ¡Yo SOY la ley!

• Yo SOY la ley!
Mata 20 agentes renegados
Cuando un agente mata a otro en la Zona oscura se convierte en jugador renegado, hasta que se le acabe la cuenta. Cuando veas el símbolo de la calavera roja en el minimapa corre hacia allí, busca al renegado y acaba con él.

• Cazador de cabezas
Mata 1 enemigo de Élite con nombre en la Zona oscura.
En la Zona oscura encontrarás enemigos de élite con nombre en las zonas emblemáticas, en el metro y en algunas zonas con contaminación. Son enemigos más poderosos que los normales.

• Acabas de entrar en mi lista...
Mata 10 enemigos con nombre en la Zona oscura.
Ver trofeo Cazador de cabezas.

• Buscando grupo
Únete a un grupo o crea uno.
Invita a un amigo que esté jugando o busca un grupo.

• Cuenta conmigo
Cura o potencia a tus aliados 100 veces estando en un grupo.
Debes formar parte de un grupo y usar cualquiera de tus habilidades para curar o potenciar a tus aliados un total de cien veces.

• ¡Médico!
Revive a un compañero de equipo 20 veces en cooperativo.
Debes formar parte de un grupo y esperar a que algún compañero muera para revivirle. No hace falta que sea el mismo grupo.

• Conexiones
Completa 20 misiones siendo parte de un grupo.
Cuando estés en grupo debes completar veinte misiones.

• Humanitario

Compra las mejoras Unidad canina y Cuidado pediátrico de la Base de operaciones.
Ver trofeo A la última.

• Talento natural
Atribúyete una muerte con un talento activo.
Sube de nivel hasta poder equiparte al menos un talento. Cumple el requisito de activación y acaba con algún enemigo antes de que se pase el efecto.

• ¡Esa puerta!
Cierra la puerta de un coche mientras te cubres.
Cúbrete en un vehículo y pasa junto a una puerta abierta para cerrarla.

Crítica deconstructiva
Desmonta 100 objetos.
Abre el inventario, sitúate sobre el objeto y deja pulsado el botón que te indican unos segundos.

• Soy un manitas
Crea 10 objetos.
Ver trofeo Crítica deconstructiva.



¡Archívalas en las cajas de tus juegos!